

Por sólo 2'75€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 44
2,75€
Play2 mania
Portugal 2,75€
PLAYSTATION 2
COMMANDOS 2 • STUNTMAN • PROJECT ZERO • TUROK EVOLUTION • PRO RACE DRIVER • FREEKSTYLE • MEN IN BLACK II • DINO STALKER • X-MEN NEXT DIMENSION • HITMAN 2 • TIMESPLITTERS 2 • STREET HOOPS • KELLY SLATER'S PRO SURFER • LEGEND OF LEGAIA 2...
PSONE
CAPCOM VS SNK 2 • DIGIMON ARENA • WRC ARCADE • DELTA FORCE...
¡¡MIRA LAS AVENTURAS QUE VIENEN!!
Tomb Raider, Devil May Cry 2, Onimusha 2, Indiana Jones...
175 JUEGOS PARA PS2 Y PSONE COMENTADOS Y PUNTUADOS
•¡A 100 POR HORA!
Colin McRae 3, Need for Speed, Burnout 2...
•GUÍAS Y TRUCOS
ISS 2, Medal of Honor Frontline y GT Concept
•COMPARATIVA JUEGOS DE PISTOLA
Time Crisis 2, Vampire Night, Dino Stalker...
¡QUE TIEMBLE VIRTUA FIGHTER!
¡¡La lucha más excitante llega a PS2!!
TEKKEN 4
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
Play2 mania
Onimusha
Movimientos • Enemigos • Items • Puzzles • Armas
←Guía de Onimusha
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos !!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 6 EUROS
EN CADA JUEGO QUE COMPRES
8 424094 800032
00044

FRANCOTIRADORES EN LOS FLANCOS...

¡¡CUERPO A TIERRA!!

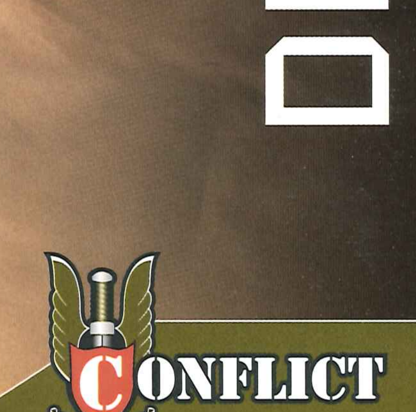
Inspirado en la Operación

Tormenta del Desierto

DESERT STORM

SCi GAMES

PIVOTAL GAMES



A la venta en septiembre 2002

PlayStation®2 

PC CD-ROM

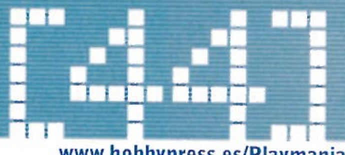
Totalmente en castellano







SUMARIO [44]



www.hobbypress.es/Playmania

Cómo puntuamos

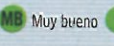
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena.
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas mínimas de calidad.
- 5 **Aprobado.** Cumple sin más.
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género.
- 7 **Notable bajo.** Un gran juego, pero con algún defecto.
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Sobresaliente y Matrícula de Honor.** ¿Alguna duda?

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:







MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

• Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son PVP recomendados por el distribuidor y pueden variar de un comercio a otro.
• La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas, elaborada por Adese.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Oscar Lera, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de Publicaciones: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Directora de Marketing: María Moro.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martín. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI
28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 11/2002

Printed in Spain

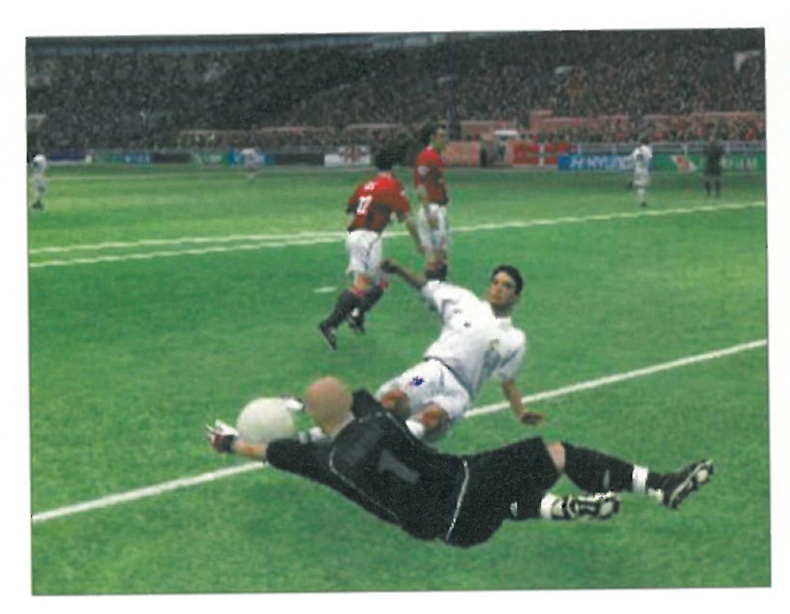
Publicación controlada por OJD

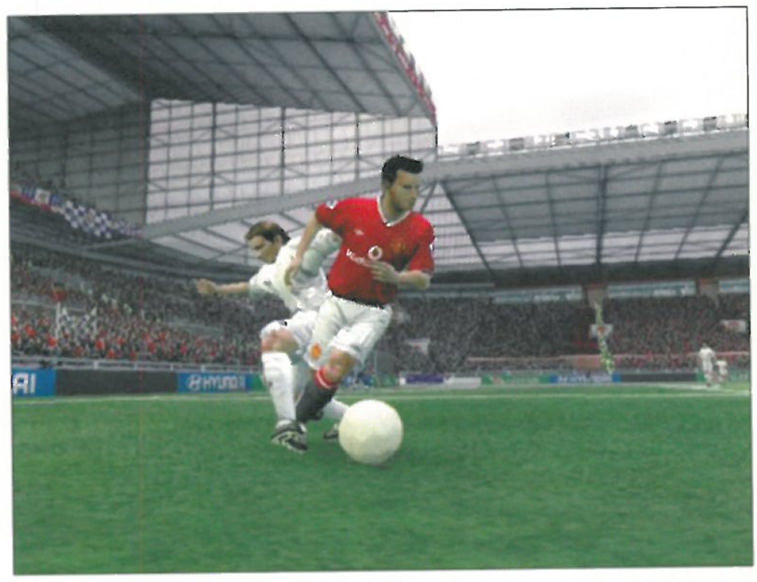
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer







EA Sports ultima la edición 2003 de su buque insignia

EL FIFA QUE ESPERÁBAMOS

Multitud de cambios y mejoras tanto en el apartado técnico como en el sistema de juego auguran el *FIFA* más realista y mejor acabado de toda la serie. ¿Será el juego de fútbol definitivo?

Como cada año, EA Sports tiene previsto sacar en noviembre la correspondiente entrega de su archiconocida serie de juegos de fútbol. Pero en esta ocasión, *FIFA 2003* llegará con tantas novedades que podremos hablar de un verdadero punto de inflexión.

Para empezar, *FIFA 2003* estrenará motor, lo que nos dejará un sistema de juego completamente renovado, mucho más dinámico y visual. En su desarrollo han participado nuevos profesionales que conocen muy bien el mundo del fútbol y eso se notará en las jugadas, que serán las más realistas de la serie. Posibilidades como proteger con el cuerpo un balón o importantes cambios, como el sistema para lanzar faltas o la supresión de los desmarques visuales que vimos en *FIFA 2002*, nos dejarán unos partidos "clavaditos" a los de verdad.

No faltarán, por supuesto, la cantidad de licencias acostumbradas (16 ligas, 450 equipos...) ni la variedad de competiciones (con alguna nueva). Todo ello hará de *FIFA 2003* el más completo y mejor acabado de la serie. En noviembre lo veremos.



Por lo que hemos podido ver, las animaciones de esta entrega no tendrán nada que ver con lo visto hasta ahora. Serán sencillamente sublimes.



La recreación física de cada jugador será sumamente fiel. Incluso algunos celebran los goles como en la realidad. Raúl se besará el anillo...



Los principales estadios estarán recreados con todo lujo de detalles tomando como modelos los originales.

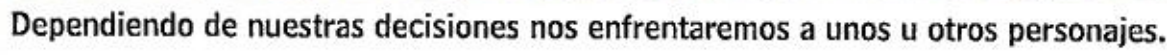


En *FIFA 2003* habrá sustanciales cambios en el control del balón, al igual que en los tiros, pases y regates. Se busca aumentar el nivel de realismo.

WAY OF THE SAMURAI

Los padres de *Tenchu* ya tienen nuevo juego ambientado en el Japón medieval.

A finales de septiembre Eidos distribuirá en toda Europa el nuevo juego de Acquire, los creadores de los dos primeros *Tenchu*, con los que guardará no pocas similitudes. *Way Of The Samurai* se ambientará en el Japón feudal y nos pondrá en el pellejo de un samurai capaz de dominar más de 40 tipos de espadas y cerca de 200 técnicas de ataque. Su destino estará marcado por nuestras decisiones, ya que a lo largo del juego nos veremos obligados a unirnos a uno de los dos bandos que están a punto de comenzar una guerra. De hecho, *Way Of The Samurai* ofrecerá distintos finales que dependerán de nuestras acciones. Además, el sistema de lucha promete ser de lo más realista. Si las cosas no se tuercen, os hablaremos de él el mes que viene.

Dependiendo de nuestras decisiones nos enfrentaremos a unos u otros personajes.




Dispondremos de 40 armas y un montón de tipos de ataques.

Los más vendidos PSX

(del 1 al 31 de julio)

*Lista facilitada por

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
METAL GEAR SOLID BAND	DIGIMON RUMBLE ARENA	FINAL FANTASY IX	DRAGON BALL FINAL BOUT	FINAL FANTASY ANTHOLOGY	RAINBOW SIX: LONE WOLF	LILO & STITCH	FIFA 2002	FINAL FANTASY VIII	GRAN TURISMO 2

Los más vendidos PS2

(del 1 al 31 de julio)

*Lista facilitada por











1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	GRAN TURISMO CONCEPT	SPIDER-MAN	RE CODE: VERONICA X	FINAL FANTASY X	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	GTA III	PRO EVOLUTION SOCCER	METAL GEAR SOLID 2	V-RALLY 3

Los más alquilados PS2

(del 1 al 31 de julio)

*Lista facilitada por



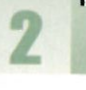








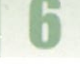


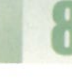












1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FINAL FANTASY X	ISS 2	MEDAL OF HONOR FRONTLINE	ROLAND GARROS 2002	METAL GEAR SOLID 2	SPIDERMAN	MUNDIAL FIFA 2002	VIRTUA FIGHTER 4	STATE OF EMERGENCY	VAMPIRE NIGHT

GTA VICE CITY

La mafia te quiere en Miami.

Uno de los éxitos más rotundos de las navidades, *GTAIII*, tiene muy avanzada su "secuela", llamada *Vice City*. De ella, lo único que hay de manera oficial son postales como ésta, que podéis encontrar la página www.kentpaul.com, y la fecha de lanzamiento, en octubre. Pese al silencio de Rockstar, sabemos que se ambientará en los años 80 y que intentará reflejar el glamour y la corrupción de la época, tal cual la vimos en series como "Miami Vice", ciudad en la que se han inspirado. Además, sus creadores afirman que se tratará de un juego nuevo que llevará la libertad y la interactividad a nuevos niveles. Vamos, que nos sorprenderá tanto como lo hizo *GTAIII*. ¿No tenéis los dientes largos?



La ciudad de *GTA Vice City* será más playera y turística, y contará con una ambientación en plan años 80, al estilo de la serie "Miami Vice".

MINORITY REPORT

La última de Spielberg, un éxito seguro en los 128 bits.

"Minority Report" es el título de la última película de Steven Spielberg, el rey Midas del celuloide, que tiene como protagonistas absolutos a Tom Cruise, en el papel de un oficial del policía, y una alucinante ambientación futurista. El juego sólo tomará del film estos dos aspectos, ya que el argumento será distinto y nos invitará a poner fin a una conspiración que amenaza la paz mundial.

La aventura se desarrollará a lo largo de 15 gigantescos niveles, donde libraremos combates cuerpo a cuerpo, utilizaremos lo último en tecnología (como arañas robot capaces de identificar a peligrosos criminales) y dispondremos de un amplio catálogo de acciones, como volar con un Jet Pack o arrojar a los enemigos por cristaleras. *Minority Report* está siendo desarrollado por *Treyarch*, los responsables del primer *Spider-Man* de PS2, y la verdad, tiene una pinta prometedora.



Minority Report será una aventura repleta de acción, con el trepidante ritmo del film, pero con un argumento distinto.



Una parte fundamental de la aventura serán los combates cuerpo a cuerpo y los tiroteos con armas futuristas.

007: LICENCIA PARA VOLVER

James Bond 007: Nightfire llegará a PS2 en noviembre.

Tras el excelente *Agente en Fuego Cruzado*, Eurocom y EA Games volverán a meternos en la piel del agente secreto más famoso en *James Bond 007: Nightfire*, un shoot´em up subjetivo que promete superar a su antecesor en todos los sentidos. Con una historia especialmente ideada para la ocasión, que nos llevará a 10 exóticos lugares, nuestro objetivo será detener los planes del maquiavélico Rafael Drake. Armas de última tecnología, vehículos, "gadgets", despampanantes mujeres y toda la emoción del universo Bond en un juego que contará con la imagen del mismísimo Pierce Brosnan, y que llegará, al igual que la nueva película ("Otro día para morir"), a finales de noviembre.





Nightfire promete mejorar todavía más en el apartado gráfico, en la IA de los enemigos, etc.



La historia nos llevará a 10 localizaciones distintas, como los Alpes austríacos o una base bajo el Pacífico.

¿COMPETIMOS DE VERDAD?

Se acerca *Total Inmersion Racing*.

Si creías que ya lo habías visto todo en la velocidad, espera a ver este título que distribuirá Planeta en noviembre. En él cobrarán especial importancia la Inteligencia Artificial de los rivales, con un comportamiento casi real, y el apartado gráfico, que incluirá vehículos y circuitos reales. Un modo "historia" nos permitirá cambiar de equipo y conseguir prototipos GT cada vez mejores. Qué... ¿promete o no?

Los rivales recordarán las faenas que les hagamos y nos las devolverán.

GANADORES DEL JUEGO FINAL FANTASY X (PS2)

Estos son los ganadores de los 10 juegos de *Final Fantasy X* para PlayStation 2 que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Agosto. Enhorabuena.

Antonio Pérez González	A Coruña
Francisco Garrido Díaz	Almería
David Jorquera Carmona	Barcelona
Antonio J. Martínez Rivas	Córdoba
Alejandro Quesada Samos	Granada
Luís López Alonso	Madrid
Juani Arias Navarro	Málaga
Antonio Caro Perea	Málaga
Sergio González Sosa	Sevilla
Maximiliano Estuarte Carrozero	Valencia

CREA TU PROPIO VIDEOJUEGO

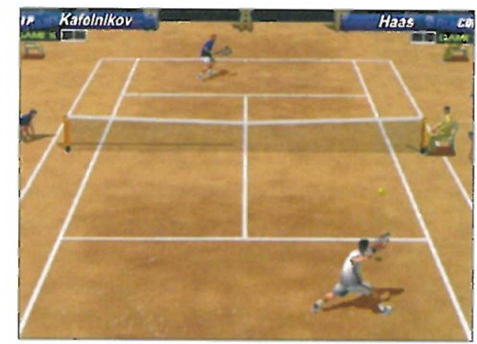
Sony colabora en un concurso de creación de videojuegos.

En la próxima edición de ArtFutura, que tendrá lugar en Barcelona entre el 31 octubre y el 3 de noviembre, se celebrará el "Premio de Creación de Videojuegos PlayStation ArtFutura". Esta iniciativa premiará la inventiva y originalidad de los trabajos y está abierta a todo el mundo, salvo proyectos comerciales.
El plazo para la recepción de trabajos se cierra el 15 de octubre.
Información: www.artfutura.org/base_concurso_videojuegos.html

PUNTO Y JUEGO EN PS2

***Virtua Tennis* ve la luz en la consola de Sony.**

Durante los dos últimos meses hemos vivido una impresionante avalancha de juegos de tenis... pero nos faltaba uno de los títulos más emblemáticos del género: *Virtua Tennis*. Indagando un poco nos hemos enterado de que la versión para PS2, que se basa en *Virtua Tennis 2*, se ha puesto a la venta en los Estados Unidos la primera semana de agosto, bajo el título *Sega Sports Tennis*. En él, al igual que en la versión de Dreamcast, figuran un total de 16 tenistas profesionales, como las hermanas Williams o Carlos Moyá y un completo abanico de modos de juego entre los que brilla con luz propia World Tour Mode, donde también entrenaremos a nuestro tenista con todo tipo de divertidos minijuegos, aunque las verdaderas señas de identidad son su realismo y su capacidad para enganchar. De su fecha en Europa todavía no se sabe nada, pero con un lanzamiento en los EE.UU. ya sobre la mesa, todo se andará... Os mantendremos informados.



La seña de identidad de la saga es el realismo en lo que se refiere a animaciones, velocidad y comportamiento de la bola.



Por si los partidos serios no son suficientes, el modo World Tour invita a participar en unos curiosos minijuegos.

¡¡¡PODER ARÁCNIDO!!!

Nueva gama de periféricos de Spider-Man para PSOne y PS2.

Tras el éxito de la película y el videojuego, Herederos de Nostromo ha puesto a la venta una gama de accesorios para PSOne y PS2 basados en Spider-Man. Así, podéis encontrar un atractivo Spider-Pad para PS2 por 39,95 €, y dos tarjetas de memoria de 1 Mb para PSOne, una por 9,90 € y otra, decorada con una miniatura del héroe, por 14,90 €. Periféricos de calidad y además personalizados para los incondicionales del trepamuros.



El pad es compatible con PS2 y PSOne y cuesta 39,95 €. Esta espectacular Memory Card para PSOne se se queda en los 14,90.

TERROR EN PRIMERA PERSONA

***Asylum*: un Gran Hermano... de miedo.**

¿Os imagináis mezclar un shoot´em up en primera persona con una ambientación estilo *Silent Hill*? Pues eso es *Asylum*. Su idea no tiene desperdicio: 4 concursantes de un programa de TV deben aguantar 24 horas en un manicomio resolviendo una serie de tareas para ganar el premio. Sobra decir que la cosa se complicará y que al final acabaremos luchando por nuestra propia vida. Monstruos, acción, puzzles y mucha oscuridad se darán cita en un juego firmado por Darkblack y que aún no tiene fecha de salida.



La ambientación de *Asylum* promete ser de lo más terrorífica, con sustos, bichos y oscuridad a mansalva. Esperemos que no tarde mucho en salir...

Breves & Fugaces

- El verano también ha llegado a Japón y se nota en las listas. En el número 1 se encuentra *Kamaitachi 2*, una aventura de terror con monstruo mitológico japonés incluido, y *Ape Escape 2*, del que sobran las palabras. En PSOne, sólo hay uno nuevo: *Digimon 3*.
- **Por aquí, en Europa, el que está funcionando muy bien es *Final Fantasy X*, que lleva vendidas más de un millón de copias, cifra que ha duplicado las expectativas de Square. A ver si nos tienen en cuenta y hacen mejor las conversiones PAL...**
- Siguiendo con *FF*, los japoneses van a disfrutar en octubre del "remake" para PSOne de los dos primeros capítulos de la saga, que aparecieron en NES. Los gráficos tendrán una calidad similar a los de *FFVI*, y se introducirán mejoras, como CGs. Cada uno costará 3.800 yenes (cerca de 30 Euros) y habrá un pack con material adicional, como muñecos y un bestiario. ¿Lo veremos por aquí?
- **Los últimos rumores apuntan a que Sega está trabajando en un plataformas para PS2, que barrerá de un plumazo a todos los juegos que van a salir en ese género. Otros títulos de los que ya se empieza a hablar son *ICO 2* y *Metal Gear 3*. De este último se rumorea que sólo lo protagonizará Snake, que utilizará algunas funciones de la consola, como el reloj interno, y que llegará a finales del 2003 o principios del 2004.**
- Y para terminar, una de datos curiosos. PS2 ha vendido ya 10 millones de consolas en Japón, en un período de tiempo 7 meses inferior al que tardó PlayStation en alcanzar esa cifra. Más sorprendente aún nos parece el contrato que ha firmado Tony Hawk con Activision, por el cual, el astro del skate queda ligado a la compañía hasta ni más ni menos que el año 2015...¡¡qué loco está el mundo!!



LOS MEJORES TRUCOS PARA TUS JUEGOS PS2



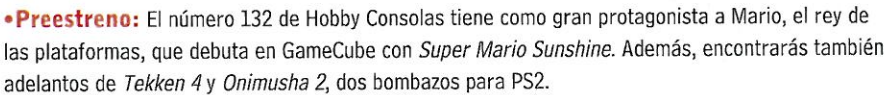
• **1000 TRUCOS**. Los chicos de PlayManía Guías & Trucos te han preparado una recopilación con más de 1000 trucos para todos los juegos de PS2. Passwords, estrategias, vida infinita, pasar de nivel...

• **Guías Completas**. Pero además, tampoco se olvidan de darte las soluciones para algunos de los juegos más interesantes del momento, como *Jedi Starfighter* o *Pirates*, y especialmente de los que han pasado a serie Platinum, como *Tekken Tag Tournament, Crazy Taxi, World Rally Championship* o *Tony Hawk's 3*.

• **Guías coleccionables**. Además, encontrarás una colección de sus guías especiales para guardar en la caja de los juegos, donde destacan *Final Fantasy X, Maximo, Head Hunter, State of Emergency* o *Grandia 2*.

148 páginas avaladas por la calidad del trabajo de los chicos de PlayManía y a un precio irresistible, sólo 4,75 euros.

A la venta hasta septiembre



MARIO VUELVE A SER EL REY CON SUPER MARIO SUNSHINE

•**Preestreno:** El número 132 de Hobby Consolas tiene como gran protagonista a Mario, el rey de las plataformas, que debuta en GameCube con *Super Mario Sunshine*. Además, encontrarás también adelantos de *Tekken 4* y *Onimusha 2*, dos bombazos para PS2.

•**Reportaje El Señor de los Anillos:** Siete páginas con información exclusiva sobre el juego basado en los libros de Tolkien, que estará disponible para PS2, Xbox y GBA. Este número te ofrece también otro reportaje que te pone al día sobre las nuevas aventuras que llegarán en los próximos meses: *Metal Gear Solid Substance, Resident Evil Zero, Devil May Cry 2*, el nuevo *Tomb Raider*...

•**Novedades:** La sección dedicada al análisis de los últimos lanzamientos viene "cargadita" este mes: *Resident Evil* (GC), *Stuntman* (PS2), *Commandos 2* (PS2), *Turok Evolution* (PS2)... ¡No te los pierdas!

A la venta el 27 de agosto



SIENTE EL PODER DE GAME CUBE CON RESIDENT EVIL



• **Resident Evil en Game Cube.** No te pierdas el análisis del juego en primicia.

• **Avances.** Y publican una preview gigantesca de *Super Mario Sunshine*, con todos los detalles del juego. Y de regalo, un reportaje con las primeras imágenes de juegos tan esperados para Cube y GB Advance como *FIFA 2003, James Bond Nightfire* y *Harry Potter 2*.

• **Revista Pokémon.** Última entrega del recorrido por la Torre de Batalla de *Pokémon Cristal*.

A la venta el 15 de agosto

Micromanía

LOS MEJORES JUEGOS, LA MAYOR ACTUALIDAD

• **La Comunidad del Anillo:** Os adelantan toda la información sobre el primero de los tres superjuegos que Universal está preparando sobre "El Señor de los anillos".

• **New World Order:** Llega el nuevo título de Project 3, lo último en acción antiterrorista, dispuesto a dar un nuevo empujón al género. ¿Estás listo para la acción?

• **Warcraft III:** La segunda parte de la guía, para que conozcas todos sus trucos y secretos. Y además, dos CDs de regalo con las mejores demos, actualizaciones, extras y utilidades... Y por sólo 3,95 €.

A la venta hasta el 27 de Agosto



UN VERANO CARGADO CON LAS MEJORES NOVEDADES



• **Los mejores juegos:** Todo sobre *Warcraft III, Grand Prix 4, Duke Nukem Manhattan Project* o *Gran Turismo Concept 2002*.

• **Periféricos de infarto:** Analizan 4 originales periféricos para deportes extremos.

• **Juego de regalo:** un juego original: *Sub Culture*.

A la venta el 16 de agosto







MIB™

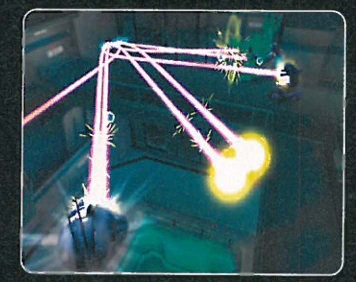
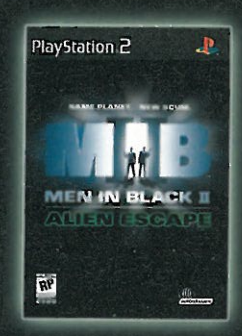
MEN IN BLACK II
ALIEN ESCAPE

"Men In Black 2™": Alien Escape es un juego de acción, que te llevará a revivir la diversión y el humor de las películas MIB.

Mantén los ojos abiertos. Si son viscosos, babosos, verdes, reptan o eructan, aplástalos y acaba con ellos.

Métete en el pellejo de los personajes de la película (Jay o Kay) y mantén alejada a la escoria alienígena, no dejes que invadan la tierra."



www.mib2-game.com

EL REY DE LA LUCHA, LISTO PARA REVALIDAR SU TÍTULO

Tekken 4

Compañía **Namco** Género **Lucha** Fecha prevista **Finales de septiembre**

El lanzamiento de *Virtua Fighter 4* y la cercanía de *Soul Calibur 2* han debilitado la imagen de la saga *Tekken* como la reina absoluta dentro de los juegos de lucha para PS2 ¿Estamos ante el ocaso de un mito? Nada más lejos de la realidad: con su cuarta entrega, Namco va a demostrar que en esto de la lucha, *Tekken* es quien parte el "bacalao"...

Tras el experimento que supuso *Tekken Tag Tournament*, que como sabéis abordó los combates por equipos, Namco ha retomado la saga con la clara intención de dejar claro que todavía se puede innovar en *Tekken* y de demostrar que en esto de la lucha poligonal todavía no hay nadie capaz de soplarles en la oreja. Y por lo que hemos podido jugar a las versiones japonesa y americana, que no ha sido poco, parece que lo han conseguido...

EL CAMINO A SEGUIR. Siguiendo el eslogan "cuando una cosa funciona, para qué cambiar", Namco ha tomado como base para esta cuarta entrega el genial e inimitable sistema de lucha que ha



En esta entrega los escenarios son uno de los aspectos que más se están potenciando. Sirva como ejemplo este escenario, que refleja perfectamente el ambiente de la película "El club de la Lucha".

El terreno de combate ya no será infinito y estará acotado por paredes y obstáculos que otorgarán a las peleas una mayor dimensión estratégica. El suelo, por su parte, presentará altibajos.



Este es el plantel completo de luchadores, algo más reducido que el de *Tekken Tag*.



Con *Tekken 4*, Namco volverá al estilo de lucha realista de las primeras entregas de la saga.

caracterizado a la saga, con miles de golpes y técnicas bajo un sencillo e intuitivo sistema de control, y su ya habitual elenco de luchadores, en el que tienen cabida casi todos los estilos de combate. El resto de los aspectos, o bien son completamente nuevos o bien han sufrido profundos cambios, algo que es una buena noticia cuando se habla de un título que lleva más de tres entregas a sus espaldas...

El cambio más significativo de este *Tekken 4* es que va a ser el primero de la serie en ofrecer un desarrollo de los combates realmente 3D. Nos explicamos. Eso de recorrer unos escenarios infinitos, con el suelo plano y vacío, ha pasado a mejor vida. Todos los entornos de *Tekken 4* contarán con altibajos, escaleras, rampas, estatuas columnas, paredes y otros muchos obstáculos y detalles que acotarán el terreno de juego y que nos obligarán a cambiar constantemente nuestra estrategia durante la pelea y a adaptarnos a la posición del rival. Esto implicará nuevas posibilidades durante los combates, como arrinconar a nuestro rival, realizar combos contra las paredes o destruir los obstáculos, así como nuevas técnicas para escapar. Vamos, que aquellos que se las dan de maestros en *Tekken* todavía tienen mucho que aprender, y eso sin contar con todos los ataques nuevos que incluidos en esta entrega...



Tekken 4 también hará gala de algunos impresionantes efectos visuales, como el del agua, que se integrará perfectamente en los escenarios y adoptará un comportamiento casi real.

TODAVÍA, HAY MÁS...

Si *Tekken Tag* supuso la evolución gráfica de los luchadores, esta entrega va a hacer lo propio con los escenarios. En ellos se van a integrar perfectamente efectos como el agua, el polvo y cientos de objetos móviles, como helicópteros o personajes que están viendo el combate, con los que podemos "interactuar" (se alejan al acercarnos o caen al ser golpeados). Y eso por no hablar de la luz, los reflejos y muchos más detalles que hacen de los escenarios un espectáculo digno de verse.

En lo que respecta a los personajes, *Tekken 4* va introducir 3 nuevos luchadores y mejorará el modelado de los que ya conocemos en aspectos como el tamaño y sus ropajes, aunque casi todas las mejoras se van a centrar en las animaciones faciales de las secuencias que veremos al empezar y finalizar los combates. »

LA FAMILIA SE AMPLÍA CON...

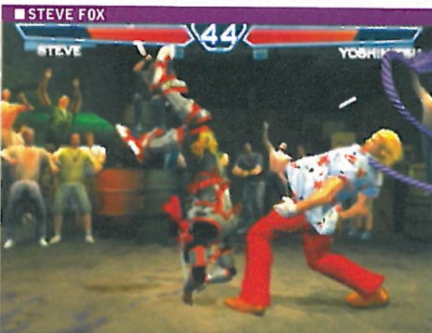
→ 3 Caras nuevas

Esta nueva entrega contará con tres nuevos luchadores, que ampliarán aún más el espectro de estilos de lucha, como son el boxeo o la capoeira, que regresa en las "formas" de Christy Monteiro, tras la desaparición de Eddy Gordo.

■ CHRISTY MONTEIRO



■ STEVE FOX



■ MARDUK



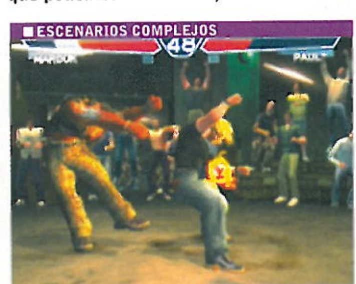
Esta es Christy, una explosiva fémina que se estrena en la saga para reencontrarse con Eddy Gordo, su maestro.

LA LUCHA COMO NUNCA ANTES LA HABÍAS VISTO

El salto a las 3D reales

La principal aportación de *Tekken 4* a la saga será su concepto de lucha que, por primera vez, va a ser 3D real. De este modo lucharemos en unos escenarios limitados, repletos de vida y con algunos objetos, como estatuas o cabinas de teléfono, con los que podemos interactuar, e incluso acorralar a nuestro oponente para reducirles más fácilmente.

ESCENARIOS COMPLEJOS



INTERACTIVIDAD CON EL ENTORNO

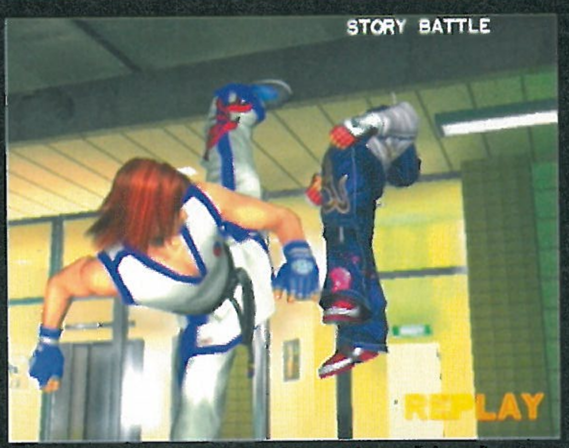


OBJETOS EN LOS ESCENARIOS





Algunos personajes, como Jin Kazama, tendrán la misma apariencia, pero su control y su catálogo de golpes cambiarán radicalmente.



Las repeticiones del último golpe tendrán un enfoque más impresionante que en *Tekken Tag* y podremos guardarlas en la tarjeta de memoria.

» Las mejoras también alcanzarán a aspectos como los modos de juego, donde será posible encontrar un abanico mucho más amplio del habitual. Por primera vez en la saga habrá un modo Historia, en el que conoceremos muchos más datos de los personajes gracias a numerosas intros y extros y las secuencias de vídeo finales, que volverán a ser impresionantes CGs. Tampoco faltarán el clásico modo arcade, ni los combates por equipos, ni un remozado e impresionante Tekken Force Mode, que ya pudimos ver en *Tekken 3*, aunque por el camino sí se ha quedado el divertido modo Tag de *TTT*. Y lo mejor de todo es que, por primera vez en la saga en una versión PAL, *Tekken 4* contará con un selector 50/60 Hz, con el que podremos disfrutar de unos combates un 20% más rápidos. Ya era hora ¿verdad?

PRIMERA IMPRESIÓN.

Si, como nosotros, habéis tenido la oportunidad de dejaros buena parte de vuestro plan de pensiones en la máquina recreativa, ya sabéis lo que podéis esperar de esta conversión: el juego ha sido trasladado a PS2 tal cual, sin perder velocidad ni parte del potencial gráfico, algo que sin duda es genial, y más aún si tenemos en cuenta los típicos extras de Namco.

En la práctica, se jugará como las anteriores entregas, aunque la introducción de un montón de novedades, aparte de las citadas, y los millones de pequeños detalles gráficos que desfilan por la pantalla, harán de *Tekken 4* una de las mejores experiencias dentro de la lucha, tanto en cuestiones técnicas como jugables. Si conoces bien esta saga, ten por seguro que no te defraudará; es más, se convertirá en tu entrega favorita desde el primer minuto de juego. A nosotros nos ha pasado.

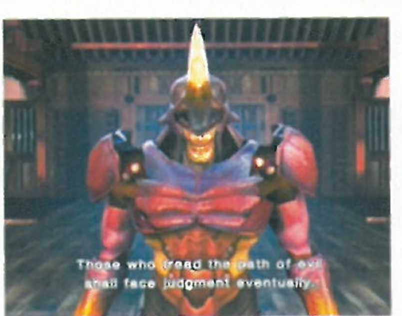
LAS SECUENCIAS DE VÍDEO Y EL MODO TEKKEN FORCE

Dos clásicos, en PS2

Dos de los aspectos más recordados de la saga, las secuencias de vídeo o CGs y el modo de juego Tekken Force, se van a estrenar en PS2 con esta cuarta entrega. Con ellos, Namco seguirá su línea habitual de incluir unos cuantos extras exclusivos de la versión doméstica, con los que prolongar la vida útil del juego, o en el caso de las CGs, deslumbrar a sus más fieles seguidores con unos vídeos de verdadero infarto.



Tekken Force es un beat´em up de corte clásico, y estará compuesto por un total de 4 niveles.



Las escenas de vídeo que ilustrarán el epílogo de los luchadores serán más impresionantes que las de *TTT*.

LAS DOS PROPUESTAS MÁS FUERTES DENTRO DE LA LUCHA, POR FIN CARA A CARA

→ Tekken 4 vs. Virtua Fighter 4

El mes que viene *Tekken 4* y *Virtua Fighter 4* medirán sus fuerzas en las estanterías de las tienda y vosotros sois los que que decidir cuál de ellos se amolda más a vuestros gustos. Por si todavía no tenéis claro por cuál decantaros, a continuación os ofrecemos una comparativa de sus aspectos clave:

NÚMERO DE PERSONAJES



Tekken siempre se ha caracterizado por ofrecer un abultado catálogo de personajes, que en esta ocasión se ha visto reducido a sólo 19 luchadores, pero que elimina a los personajes redundantes. *Virtua Fighter 4* sólo ofrece 13, una cifra un poco baja, pero que recoge una gran variedad de estilos de lucha.

MODOS DE JUEGO



La propuesta de Namco ha regresado reforzada con un modo Historia y el divertido Tekken Force, a los que hay que sumar los típicos versus, survival... *Virtua Fighter 4* tiene a su favor modos de juego más originales, como Kumite, en el que conseguimos algunos extras. En este apartado, *VF4* sale victorioso.

MOVIMIENTOS



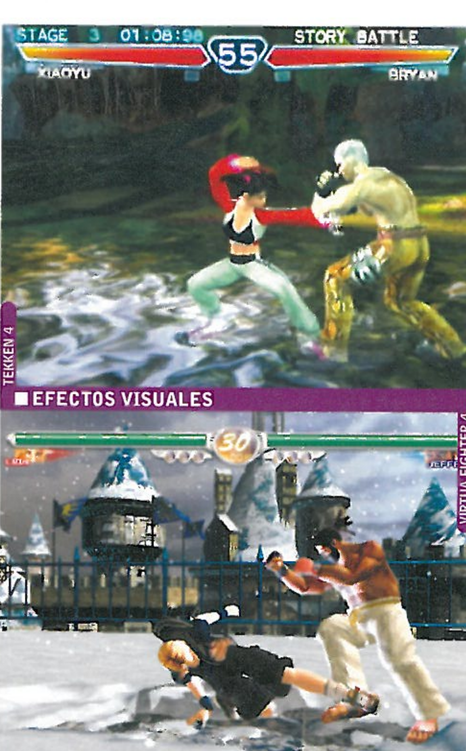
Tekken 4 sigue apostando por un estilo de lucha más ofensivo, con miles de golpes y técnicas distintas (llaves, especiales...). Por su parte *VF4* se decanta por un estilo más defensivo, que hace menos hincapié en el ataque y más en el contraataque y las presas... aunque tiene un catálogo de golpes más reducido.

ESCENARIOS



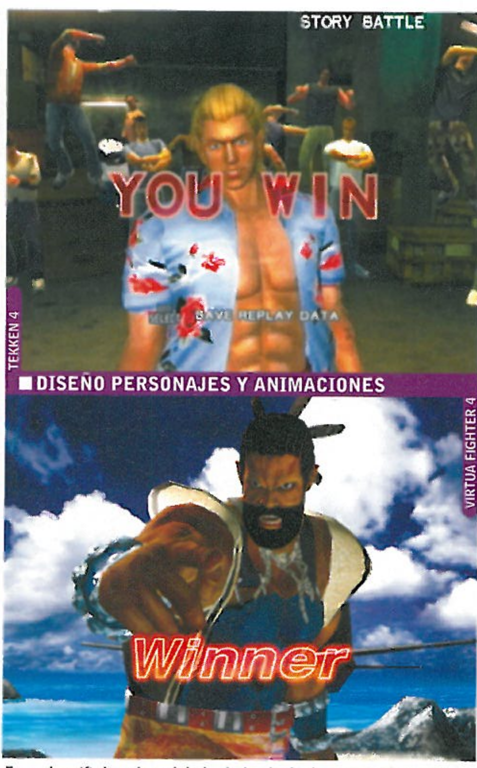
Ambos títulos han potenciado hasta límites insospechados los decorados donde transcurren las peleas, y de hecho, ponen en pantalla escenarios muy similares, como la azotea de un edificio o una playa, procurando poner en pantalla el mayor número de elementos móviles posibles (pájaros, personajes...).Empatados.

EFECTOS VISUALES



Es otro de los aspectos que más ha evolucionado respecto a anteriores entregas. El agua, el polvo y otros efectos se integran perfectamente en el desarrollo de los combates, si bien es cierto que *VF4* pone en pantalla una recreación de la nieve que sólo podemos tildar de genial. Ambos alcanzan un gran nivel.

DISEÑO PERSONAJES Y ANIMACIONES



En ambos títulos el modelado de los luchadores alcanza un nivel sobresaliente y cuentan con detalles, como el movimiento de la ropa y sus accesorios, muy logrados. La construcción de los rostros también ha evolucionado considerablemente, pero como en todo, es cuestión de gustos.

LAS MEJORES AVENTURAS


TOMB RAIDER.
THE ANGEL OF DARKNESS


ONIMUSHA 2

Tomb Raider
The Angel of Darkness

■ Compañía **Eidos** ■ Género **Aventuras** ■ Fecha prevista **Noviembre**

Si las aventuras son tu géneros preferido, estás de suerte, ya que este otoño se van a poner a la venta algunos de los títulos más atractivos del género. Por supuesto, la estrella va a ser Lara Croft y su primer *Tomb Raider* para PS2, pero no va a ser la única en dar la campanada...

Estas Navidades se presentan más aventureras que nunca, y a secuelas tan esperadas como la de *Onimusha* o *Devil May Cry*, se suman atractivas novedades, como la primera aventura de *Indiana Jones* o el estreno en PS2 de sagas míticas de PSOne como *Tenchu*. Pero si hay una aventura que estemos esperando con ansiedad, ésa es sin duda *Tomb Raider*. El salto de Lara Croft a PS2 es un acontecimiento que todos los amantes de los videojuegos estamos deseando desde hace mucho tiempo.

EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD.

Si leísteis nuestro reportaje del número 40, ya sabréis que el nuevo *Tomb Raider* lleva por subtítulo *The*

PARA PS2 SE VIVIRÁN EN OTOÑO



TENCHU 3



INDIANA JONES
THE EMPEROR'S TOMB



SILENT HILL 3



DEVIL MAY CRY 2



Los que hayáis jugado a anteriores *Tomb Raider* encontraréis un montón de novedades, pero al final la idea va a ser la misma: investigar a fondo y acabar con todo el que se ponga a tiro de nuestras pistolas.



Una de las mejoras más obvias será la solidez de los escenarios, muy superior a lo visto en PSOne.



La mecánica del juego nos seguirá obligando a enfrentarnos a retos de habilidad y plataformas.

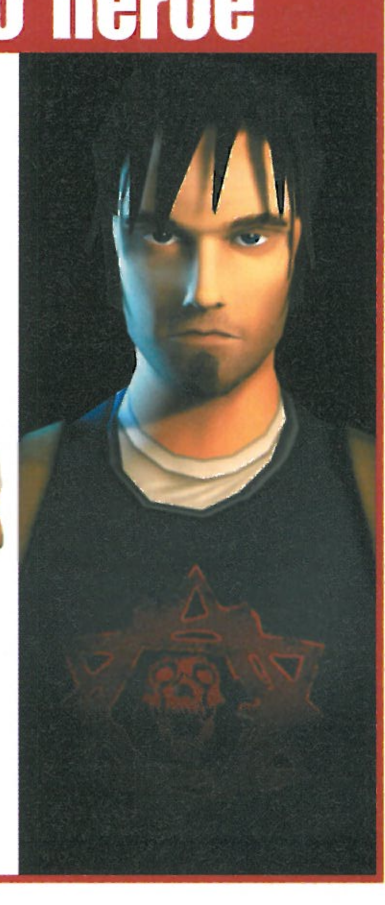
COMPARTIRÁ PROTAGONISMO CON LARA

→Un nuevo héroe

Tanto Kurtis Trent como Lara van detrás del misterioso Eckhardt. Su meta común les hace aunar esfuerzos y Kurtis se convierte en el otro personaje controlable del juego. Parece que contará con habilidades parecidas a las de Lara, pero usará como arma un extraño bumerán.



No sabemos qué se sentirá al controlar a otro personaje distinto a Lara, pero este chico tiene pinta de ser un fuera de serie....



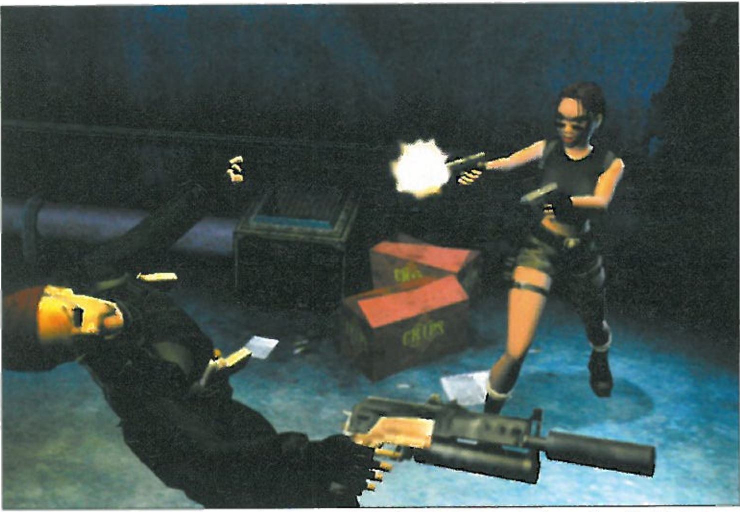
Angel of Darkness y en él veremos a una Lara hondamente marcada por los acontecimientos de *The Last Revelation*, el penúltimo capítulo de la saga en PSOne, donde fue dada por muerta. Las terribles experiencias vividas han transformado el carácter de Lara que se ha vuelto más sombría y solitaria. La llamada de su antiguo mentor Von Croy hace que Lara viaje a París para descubrir que éste ha sido brutalmente asesinado y que ella ha pasado a ser la principal sospechosa de una serie de macabros crímenes. En su huida Lara conoce a otro tomb raider, Kurtis Trent, que también persigue desentrañar los secretos que se ocultan tras los asesinatos y tras un oscuro personaje: Eckhardt.

La trama de este *Tomb Raider* va a ser con diferencia la más negra, densa y adulta de toda la saga, enfrentándonos a terrorífica situaciones y a difíciles elecciones morales que marcarán el devenir de la aventura. Y es que una de las novedades más atractivas de esta secuela va a ser la posibilidad de optar entre distintas opciones que cambiarán el desarrollo de la historia. Pero esto no es más que el principio.

CUANDO LO QUE IMPORTA SON LAS NOVEDADES.

Si Core y Eidos han tardado tanto en ofrecernos un nuevo capítulo de *Tomb Raider* es porque se han esmerado en conseguir un juego realmente nuevo, más allá de una mera mejora gráfica. El planteamiento de la aventura ha sufrido tantas novedades que en un principio incluso de habló de no llamarlo *Tomb Raider*. Con esto os podéis hacer una idea de los profundos cambios que se han incluido en el desarrollo.

Obviamente, *The Angel of Drakness* va a seguir siendo una aventura de »



Los malos de ahora no serán como los de antes. Dejando de lado que estarán mucho más detallados y mejor construidos y animados, encima serán mucho más listos y peligrosos.

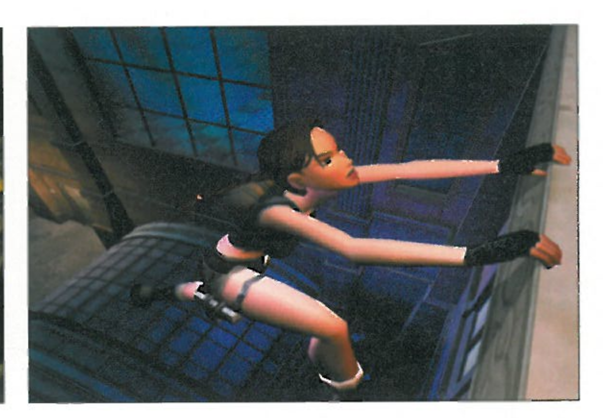


El juego nos llevará a viajar por ambientes lóbregos donde los efectos de luz se encargarán de crear la mejor atmósfera posible. Vamos, una atmósfera tenebrosa y nada halagüeña.

» acción en la que tendremos que explorar gigantescos escenarios haciendo uso de las habilidades de Lara para trepar, saltar, escalar... al tiempo que resolvemos puzzles y acabamos con todos los malos que se pongan en nuestro camino. Partiendo de este planteamiento, casi todo lo demás es nuevo.

Podemos empezar por Lara Croft que, a parte de una notoria mejoría gráfica, va a contar con decenas de habilidades nuevas, incluido el combate cuerpo a cuerpo o mirar a hurtadillas tras una esquina. Pero lo mejor es que Lara irá aprendiendo estas habilidades según vaya avanzando en el juego, y lo hará a base de acumular experiencia. Es decir, cuanto más saltemos, más potente será nuestro salto, cuando más disparemos mejor será nuestra puntería... Por si fuera poco, Lara podrá relacionarse con otros personajes y en función de nuestras respuestas se nos abrirán o cerrarán nuevos caminos.

Es obvio que sólo estos cambios ya aportan a este *Tomb Raider* un aire totalmente nuevo y notablemente atractivo. Saber que nuestros esfuerzos al resolver un puzzle o al trepar hasta un lugar casi inaccesible van ser premiados con más habilidades y opciones va a suponer un agradable aliciente, ya que cada mejora que logremos nos permitirá volver a zonas ya visitadas a probar nuevo caminos. Las posibilidades del juego parecen ilimitadas, y eso que sólo os hemos hablado de unas poquitas de las novedades, ¿queréis descubrir alguna más?



ESCENARIOS MÁS TRABAJADOS QUE NUNCA

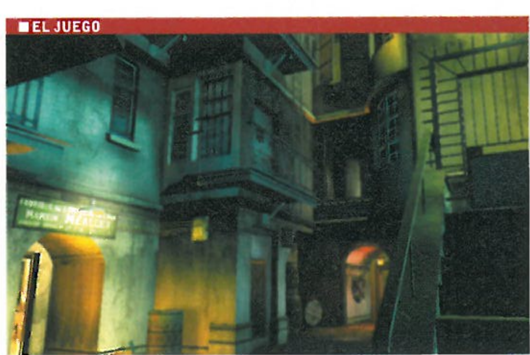
→ Del concepto al juego

En esta ocasión el juego va a estar basado en un montón de localizaciones reales y para reflejar de la mejor manera posible su ambiente y buscar el máximo realismo, los diseñadores se han ayudado de fotografías, como la de esta callejuela de París, que luego han adaptado al esquema y la estética del juego. Éste es un ejemplo, pero hay muchos más.

LA REALIDAD



EL JUEGO



SOÑADO PARA LOGRAR SORPRENDER.

Las notables mejoras gráficas que podéis apreciar en las pantallas de este reportaje no es más que la punta del iceberg de los cambios sufridos en el apartado técnico. Y es que más allá de dar solidez a los escenarios y realismo a los modelos de los personajes, en Core se han esforzado por mejorar la jugabilidad, potenciando el control del personaje y añadiendo habilidades tan novedosas en la saga como avanzar con sigilo tras un enemigo y atacarle por las

TODO LO QUE TIENE DE SORPRENDENTE EL NUEVO TOMB RAIDER

→Las novedades al detalle

Aunque ya os hemos ido contando las cosas más destacas y sorprendentes de esta primera entrega de la saga *Tomb Raider* en PS2, no está de más poder verlas todas juntitas, enumeradas y explicadas. Y es que son tantas las novedades, que seguro que nos dejamos alguna en el tintero.



■ UN NUEVO HÉROE

Se llama Kurtis Trent y es otro aventurero como Lara. Será la primera vez en un juego de la saga que controlemos a un personaje que no sea la señorita Croft. ¿Estará a la altura?



■ LUCHA CUERPO A CUERPO

Nuestra heroína será capaz de pegar patadas y puñetazos como una consumada luchadora, lo que es una notable novedad si tenemos en cuenta que hasta ahora sólo disparaba.



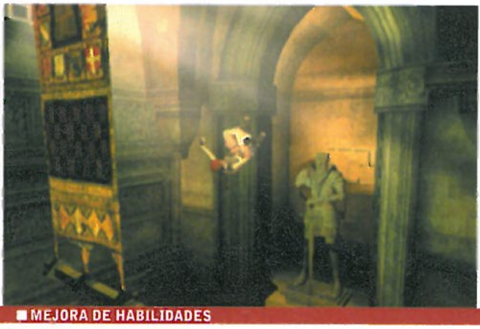
■ OPCIONES DE SIGILO

Además, como si hubiera aprendido del mismísimo Solid Snake, Lara podrá asomarse a las esquinas para atisbar lo que hay dentro de una sala antes de decidirse a entrar.



■ MÁS INTERACCIÓN CON OTROS PERSONAJES

Lara podrá hablar y entablar relaciones con otros personajes, esto supone que los enemigos también serán más listos y nos obligarán a buscar estrategias inédita en las saga.



■ MEJORA DE HABILIDADES

Aunque Lara será tan hábil como de costumbre, un nuevo sistema le permitirá mejorar sus habilidadés, logrando, por ejemplo, que pueda saltar más lejos, o que aprenda algunas acciones nuevas.



■ NUEVAS OPCIONES DE SALTO

El control será más abierto, de manera que no estaremos sujetos al sistema de "cuadrícula". Ya sabéis, lo del saltito hacia atrás. Incluso podremos cambiar de dirección en el aire.



■ MÁS CALIDAD GRÁFICA

Salta a la vista la mejora, ¿verdad? Los escenarios serán sólidos y los enemigos no serán el típico amasijo de polígonos sin expresividad y casi sin animaciones de los anteriores *TR*.



■ POSIBILIDAD DE ELECCIÓN

En este *The Angel of Darkness* podremos elegir entre diversas opciones que marcarán el devenir de la historia, de manera que no tendremos que limitarnos a saltar de una fase a otra.



■ LA NUEVA LARA CROFT

Bueno, parece que no hay duda al respecto de la mejoría de Lara. ¿verdad? Los 5.000 polígonos que los chicos de Core han podido utilizar en PS2 frente a los 500 de PSOne, tienen la culpa de estas nuevas y redondeadas formas.



espalda. Los saltos nos permitirán más libertada de maniobra, Lara podrá enfrentarse al mismo obstáculo de distintas maneras.... Y para terminar de sorprender, podremos manejar a otro personaje.

Son tantos los cambios que se están llevando a cabo en el juego que ni la propia Eidos sabe aún exactamente cuántas cosas diferentes va a poder hacer Lara en *The Angel of Darkness*. El desarrollo del juego sigue a toda velocidad, se trabaja sin descanso y cada nueva información, cada nueva pantalla, es una sorpresa para los fans de la serie. El juego estará en la calle a finales de noviembre y tendrá una dura competencia, como podréis comprobar en las siguientes páginas, sin embargo, estamos seguros de que este *Tomb Raider* va a ser uno de los títulos más aclamados y jugados de estas Navidades. No sé vosotros, pero nosotros estamos deseando ponerle la mano encima...

NINJAS EN EL JAPÓN FEUDAL

→ Tenchu 3

■ Compañía **Activision** ■ Género **Aventuras** ■ Fecha prevista **Diciembre**

Después de dos secuela de gran éxito en PSOne, el ninja más famoso de Activision está casi a punto de desenvainar su katana en PS2.

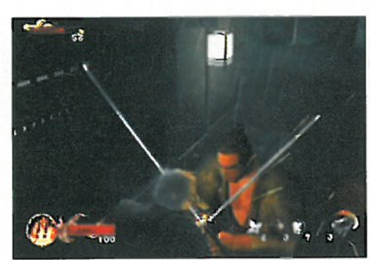
Como muchos sabréis, esta aventura 3D se basa en el sigilo y la infiltración, de manera que tendremos que cumplir más de una veintena de variadas misiones usando todo tipo de artilugios ninja para procurar pasar lo más desapercibidos posible. Al menos, hasta encontrarnos con el enemigo de turno, momento en el que podremos poner en marcha todos nuestros recursos ninja para la lucha y todo el arsenal característicos de estos legendarios asesinos japoneses.

Uno de los aspectos más llamativos de esta secuela es el apartado gráfico, no porque haya cambiado la estética de la serie, sino porque se han eliminado sus principales problemas, o sea, el abuso de la niebla y la excesiva pixelación. Gracias al potencia de PS2, *Tenchu 3* mostrará escenarios más compactos y nítidos, al tiempo que el héroe ganará en agilidad y variedad de habilidades. Y hablando de héroe, retomaremos el papel del ninja Rikkimaru, que esta vez estará muy bien acompañado.



Si es posible avanzar sin que te vean, mejor que mejor, y si la clave está en ir por los tejados...

¿Quién te dice que no es Solid Snake disfrazado de samurai? Ya sabéis, astucia y sigilo...



Eso sí, seguro que en *Metal Gear* no viviréis vibrantes duelos a espada como éste.



En esta nueva entrega de la saga *Tenchu* no sólo nos tendremos que ver las caras con asesinos y samurais, bestias infernales y seres de la noche también buscarán su ración de acero.

TERROR EN EL ESPACIO PROFUNDO

→ RLH (Run Like Hell)

■ Compañía **Virgin** ■ Género **Aventuras** ■ Fecha prevista **Noviembre**

Cambiando totalmente de tercio, Interplay nos propone una aventura espacial, con toques de Survival Horror, que lleva ya más de dos años en boca de todos. Y es que *Run Like Hell* levantó una gran expectación desde que empezaron a verse sus primeras imágenes.

En este tiempo la aventura ha cambiado de enfoque (más acción y menos suspense), de protagonistas y hasta de mecánica, pero lo cierto es que sigue resultado igual de atractiva y prometedora.

Toda la trama transcurre en una estación espacial que ha sido invadida por salvajes e inteligentes alienígenas. Nuestro héroe, un militar retirado, debe intentar frenar los planes de los aliens y rescatar a los humanos que aún estén vivos haciendo uso de un moderno arsenal y de su inteligencia. Los tétricos escenarios de la estación espacial serán totalmente 3D y la ambientación promete ser una de las grandes protagonistas.

Podremos interactuar con los supervivientes que nos ayudarán en ciertos momentos.



La sobrecogedora atmósfera de la estación espacial nos garantiza tensión y buenos sustos, ya que los aliens pueden aparecer en cualquier oscuro pasillo.



La acción será básica en la aventura, por lo que juego contará con un sistema dinámico de cámaras para que no perdamos de vista al enemigo.

LA PRIMERA CRUZADA DE INDIANA EN PS2

→Indiana Jones & The Emperor's Tomb

■ Compañía **LucasArts** ■ Género **Aventuras** ■ Fecha prevista **Marzo 2003**



Vaya, parece que a Indiana también le va a tocar saltar, trepar, investigar enormes escenarios 3D, ¿será que quiere hacerle la competencia a Lara Croft?

Si hay un juego en este reportaje que puede compararse a *Tomb Raider*, ése es sin duda este *La Tumba del Emperador*. No en vano de Lara siempre se ha dicho que era el Indiana Jones femenino de los videojuegos. Además, que estos dos aventureros nunca hayan coincidido en consola (Indiana sí ha protagonizado juegos de todo tipo en PC), hace que la primera aventura en PS2 de Indy sea aún más interesante. De hecho, los juegos van a tener muchos paralelismos entre sí.

La trama nos llevará a perseguir un místico objeto, el Corazón del Dragón, que otorga a su poseedor fabulosos poderes. Como era de esperar, Indy debe impedir que un grupo de malísimos villanos se haga con él y recorrerá medio mundo para conseguirlo. ¿Cómo puede lograrlo? Lo habéis adivinado: haciendo uso de su látigo, su pistola y de sus puños. Eso sí, el cerebro también cuenta ya que habrá que recorrer exóticos parajes plagados de trampas y puzzles y, por supuesto, habrá que trepar, saltar, colgarse del látigo como si fuera una liana... Eso sí, *La Tumba del Emperador* también nos deparará frenéticas persecuciones, peleas a mansalva y un marcado toque de acción.

En cuanto a su aspecto, ya lo podéis ver en las pantallas. Los 10 niveles del juego serán altamente interactivos lo que nos dejará una gran libertad para investigar a fondo sus recovecos. Todo indica que recorreremos escenarios sólidos, detallados y variados que nos llevarán a viajar desde un palacio subacuático en Estambul, a un castillo medieval en Praga, pasando por junglas y exóticos parajes orientales. ¿qué si tiene algo malo? Pues sí: no vamos a poder jugarlo hasta marzo de 2003...



El látigo será fundamental en el juego, tanto para pelear como para crear nuevos caminos.



Indy también tendrá que apañárselas bajo el agua, demostrando que es un digno rival de Lara.



Las peleas a puño limpio serán una constante de la aventura, como corresponde a su héroe.

→SILENT HILL 3

■Compañía: **Konami**
■Fecha: **Marzo 2003**
■Tipo: **Survival Horror**



La tercera parte de terrorífico y sangriento *Silent Hill* promete más gore, más oscuridad y más miedo que nunca, aunque se nos retrasa un pelín. No parece que vaya a haber mucho nuevo, pero con que asuste igual que siempre...

→DEVIL MAY CRY 2

■Compañía: **Capcom**
■Fecha: **Noviembre 2002**
■Tipo: **Aventura**





La acción va a seguir siendo la bandera de esta secuela, un juego mucho más trepidante que un *Tomb Raider*, pero sin duda, mucho menos aventurero. Eso sí, terrorífico y basado en usar la espada contra todo ser que se nos aparezca.

→ONIMUSHA 2

■Compañía: **Capcom**
■Fecha: **Octubre 2002**
■Tipo: **Survival Horror**



Mostrando la típica mecánica de un *Resident Evil*, es decir, nada de saltar por ahí de plataformas en plataforma, aunque con un componente de acción más alto. Eso sí, las espadas y armas blancas japonesas vuelven a estar de moda.







COLIN McRAE 3



BURNOUT 2



FERRARI F355 CHALLENGE



NFS HOT PURSUIT 2



RALLY FUSION R.O.C.



SHOX

Velocidad para todos

SEIS MANERAS DE ENTENDER LA CONDUCCIÓN

Se avecina una auténtica avalancha de juegos de velocidad en PS2. Además de cantidad y calidad, cada uno de los títulos apuesta por una fórmula muy particular, de tal forma que todos los aficionados al género podremos disfrutar con el estilo que más nos guste.

EL REY DEL RALLY VIENE A RECLAMAR SU TRONO TAMBIÉN EN PS2

→ Colin McRae 3

■ Compañía: **Codemasters**
■ Fecha: **Finales de septiembre**
■ Tipo: **Simulador de rally**



El Ford Focus RS WRC que pilota McRae estará recreado con una precisión milimétrica. Para que os hagáis una idea, tiene un nivel de detalle 16 veces superior al del modelo de PSOne...



Además del Focus encontraremos un buen número de coches WRC, como el Subaru Impreza, el Fiat Punto o el Mitsubishi Lancer EVO, a los que hay que sumar otros clásicos y algunas sorpresas.



Los tramos tendrán un nivel de realismo equiparable al de los coches, aparte de una enorme interactividad y movimiento.



Una de las grandes detalles de *Colin McRae 3* es la recreación de la lluvia. Nunca habréis visto nada semejante.



En el Campeonato correremos en ocho países: Japón, Finlandia, Estados Unidos, Suecia, España, Grecia, Australia y Gran Bretaña.

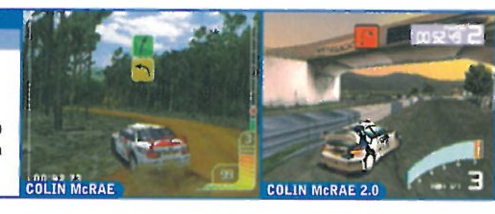
La tercera entrega de *Colin McRae* es, sin lugar a dudas, el título más esperado por los aficionados al rally y a la velocidad en general. Y por lo que hemos visto hasta el momento, la expectación está más que justificada.

En *Colin McRae 3* nos meteremos en la piel del piloto escocés en su lucha por el Campeonato del Mundo. Al volante de nuestro Ford Focus RS WRC lucharemos contra el crono en un total de ocho países, cada uno con sus propias condiciones y peculiaridades. La identificación con el piloto estará asegurada gracias a la fiel recreación del Focus (contará con más de 14.000 polígonos para "clavar" al milímetro tanto exterior como interior) y del propio McRae y su copiloto Nicky Grist, que reaccionarán con cada movimiento del coche. Además del Focus, en los modos secundarios contaremos con un buen número de modelos reales, tanto los WRC como otros clásicos y de bonus.

Visualmente, las pantallas hablan por sí mismas, así que ya os podéis hacer una idea del espectáculo que nos espera. El reinado de *WRC* puede llegar a su fin...

■ LOS ORÍGENES:
Serie Colin McRae (PSOne)

Los dos *Colin McRae* aparecidos en PSOne fueron, por jugabilidad y gráficos, toda una referencia en el género. La palabra REALISMO siempre ha estado asociada a esta serie, muy aplaudida por los fans.



COLIN McRAE

COLIN McRAE 2.0

El RALLY VISTO DESDE LA FIDELIDAD Y EL REALISMO

→ Las alternativas

■ WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

■ **Compañía** Sony ■ **Precio** 29,99 €

■ **Su propuesta:** Fue el primer juego de rally para PS2 y... ¡menudo comienzo! Su gran oferta todavía no ha sido superada por ningún juego. La licencia oficial, el excelente acabado en coches y tramos, su gusto por el realismo... todo eso llegó al "corazón" de los fans. Sin duda, es el rival a batir.

■ V-RALLY 3



■ **Compañía** Infogrames ■ **Precio** 54,99 €

■ **Su propuesta:** La llegada de la serie *V-Rally* a PS2 nos dejó un gran juego de rally, con un adictivo modo principal y un gran apartado técnico, sólo empañado por la particular física de los coches. Hoy por hoy es el segundo mejor exponente del género y cuenta con un buen número de adeptos.

■ **En el futuro:** El futuro de la simulación pura y dura, en lo que a rally se refiere, pasa necesariamente por *World Rally Championship 2*. Los chicos de Evolution Studios prometen superar con creces la entrega anterior. ¿Llegará en Navidades o tendremos que esperar a 2003?

EL COCHE QUE TODOS QUERRÍAMOS TENER, A TU ALCANCE

→ Ferrari F355 Challenge

- Compañía: **Sony/Sega**
- Fecha: **Octubre**
- Tipo: **Simulador**



Realizados gracias al uso de satélite, Long Beach, Suzuka, Monza y el resto de circuitos tendrán una recreación portentosa. Casi tan buena como la de los vehículos.



Además de un aumento en modos de juego y número de vistas, *Ferrari F355 Challenge* tendrá un "lavado de cara" con respecto a la versión Dreamcast que nos dejará un acabado más depurado.



Una de las novedades con respecto a la versión Dreamcast es la vista exterior del Ferrari. En la consola de Sega sólo había interior.



Entre los cuatro modos de juego habrá uno para dos jugadores a pantalla partida. Para que nos "piquemos" con un amigo.



El modelado del Ferrari F355 es, como no podía ser de otra manera, impecable. La respuesta del coche no es menos realista.

Concebido por el gran Yu Suzuki para Dreamcast, *Ferrari F355 Challenge* llegará a PS2 con todo lo bueno de dicha versión además de un buen número de añadidos que mejorarán el concepto original, que no es otro que ponernos al volante de uno de los coches más emblemáticos, recreando de forma muy realista todos sus aspectos. Así pues, y con la simulación rigurosa como bandera, nos lanzaremos a competir por un total de seis circuitos reales (como Suzuka o Monza) a través de un total de cuatro modos de juego, entre los que habrá algunos realmente originales. Por su gusto por el realismo y la importancia de la mecánica, interesará sobre todo a los más "sibaritas" de la velocidad. Promete.



LOS ORÍGENES:
Ferrari F355 (Dreamcast)

Concebido como un título para amantes de los coches, salió para Dreamcast hará un par de años. Su propuesta era muy parecida a la de *Challenge*, con menos modos de juego y una vista interior única.



PARA AMANTES DE LA VELOCIDAD MÁS REALISTA

→ Las alternativas

GRAN TURISMO 3 A-SPEC



Compañía Sony **Precio** 29,99 €

Su propuesta: ¿Qué os vamos a contar a estas alturas que no sepáis ya de *GT3*? Lo tiene absolutamente todo para encandilar: más de 500 coches reales, un control impecable, un apartado gráfico sublime, un sinfín de modos, opciones y posibilidades de diversión. Y además está en Platinum. ¿Se puede pedir más?

LOTUS CHALLENGE



Compañía Virgin **Precio** 60,04 €

Su propuesta: Al igual que *Ferrari F355 Challenge*, *Lotus Challenge* es un auténtico homenaje a una prestigiosa marca. 38 modelos recreados con rigor en el modelado y comportamiento de los coches para un gran número de modos de juego. No es la mejor opción, pero sí merece la pena probarlo.

En el futuro: La opción más prometedora en esta línea es *Auto Modellista*. Con un look cercano a los dibujos animados, este título de Capcom se acercará al estilo de *GT3*, ofreciendo multitud de coches reales, física realista, opciones de mecánica, posibilidades online... Llegará en Navidad.

¿QUIERES SENTIR DE NUEVO LA VELOCIDAD EN TUS CARNES? PUES TOMA...

→ Burnout 2

- Compañía: **Acclaim**
- Fecha: **Octubre**
- Tipo: **Arcade de velocidad**



Una de las señas de identidad del primer *Burnout* (aparte de la frenética sensación de velocidad) fueron los accidentes. En esta segunda entrega habrá más y más espectaculares.



En *Burnout 2 Point of Impact* se ha aumentado considerablemente el número de polígonos que componen cada vehículo. ¿Verdad que nos dará mucha pena destrozarlos?



Como en el primer *Burnout*, el objetivo es circular a toda pastilla por las calles con la única regla de llegar a tiempo al checkpoint.



Aunque cada coche tiene su particularidad, *Burnout 2* mantendrá el sencillo estilo de conducción arcade ya conocido.



Se han incluido nuevos modos de juego, como la obtención de la licencia "conducción agresiva" o persecuciones con la policía.

Con *Burnout 2 Point of Impact*, los chicos de Criterion Games han tomado buena nota de lo que le faltaba a su predecesor y sobre la misma idea han elaborado una propuesta mucho más completa.

Así pues, volverán las carreras más frenéticas y los accidentes más espectaculares, pero a lo grande. En esta ocasión habrá 32 circuitos y 14 coches diferentes, con lo que se supera la escasez en este sentido del primer *Burnout*. Además se han introducido realistas efectos climatológicos que afectarán a la conducción, aunque se mantendrá el directo estilo de juego arcade del original.

Gráficamente lucirá mejor que nunca, ya que el número de polígonos que componen cada vehículo se ha visto aumentado notablemente, a la vez que se ha procurado dotar al entorno de una mayor nitidez y profundidad. Los accidentes también han mejorado, con una física bastante más realista.

En fin, que *Burnout 2* ofrecerá más de lo mismo, pero mucho más completo y espectacular. Estad atentos.

■ LOS ORÍGENES: Burnout (PS2)

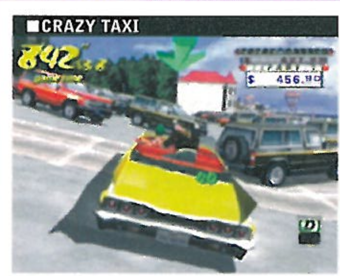
El primer *Burnout* nos ofreció diversión directa (gracias a su fácil control y gran velocidad) y espectaculares accidentes. Tenía muchos modos de juego pero en cambio pocos coches y pistas.



ARCADES FRENÉTICOS CON LA HABILIDAD COMO BANDERA

→ Las alternativas

■ CRAZY TAXI



■ **Compañía** Acclaim ■ **Precio** 29,99 €

■ **Su propuesta:** *Crazy Taxi* propone ponernos a los mandos de un taxi y satisfacer los deseos de los clientes de forma rápida y... alocada. Todo vale en un arcade divertido y realizado con corrección que tiene como principal pega que puede resultar repetitivo. Aunque está a buen precio...

■ STUNTMAN



■ **Compañía** Infogrames ■ **Precio** 49,99

■ **Su propuesta:** Asumiremos el papel de un especialista de cine que con el coche debe realizar todo tipo de escenas de riesgo. La habilidad y precisión serán nuestras mejores aliadas en un título bien acabado y muy original, aunque no deja libertad de acción. Para los que busquen algo diferente.

■ **En el futuro:** Aunque funcionen casi como aventuras, los próximos exponentes de la conducción extrema son los esperadísimos *GTAIII Vice City* (Proein), *Driver 3* (Infogrames) y *The Getaway* (Sony). Tienen argumento, pero en todos habrá que ser muy hábiles al volante de nuestro coche...

OTRA SERIE CLÁSICA SE ESTRENA EN LOS 128 BITS

→ NFS Hot Pursuit 2

- Compañía: **EA Games**
- Fecha: **Octubre**
- Tipo: **Velocidad**



Además de la lograda sensación de velocidad y el trabajado modelado de los coches, durante las carreras contemplaremos brillantes efectos de luz y reflejos en tiempo real.



A diferencia de *NFS Porsche 2000* (la última entrega en PSOne), aquí contaremos con más de 20 coches de marcas muy diferentes, como Ferrari, Lamborghini o la propia Porsche.



Las repeticiones nos ofrecerán todos los detalles. Además, podremos "fliparnos" en la carrera con un efecto "bullet-time".



Dentro de los modos multijugador el más atractivo es el de la persecución. Es como jugar al ratón y al gato, pero con coches.



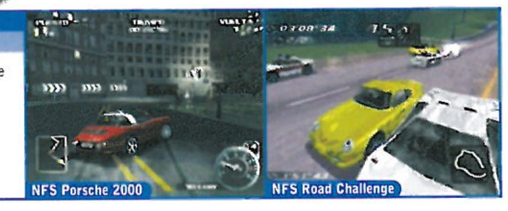
En esta entrega además del tráfico y el resto de competidores nos las veremos en la gran mayoría de las ocasiones con la policía.

La serie *Need for Speed* llega a PS2 ofreciendo las frenéticas carreras "marca de las casa" con tráfico variable, envueltas en un apartado técnico realmente sólido. Como su propio nombre indica, esta entrega abusa de las persecuciones (especialmente a cargo de la policía) en la mayoría de sus modos de juego, que por cierto no serán pocos. Y es que aparte de la carrera sencilla y el típico Campeonato, habrá opciones de lo más atractivas, como ser los perseguidores o cumplir desafíos.

Técnicamente, *NFS Hot Pursuit 2* estará a la altura, con una gran sensación de velocidad, un cuidado modelado y buenos detalles en los escenarios. Dentro de muy poco podremos disfrutar de todos sus atractivos.

LOS ORÍGENES:
Serie Need For Speed (PSOne)

Los sucesivos capítulos de la serie *NFS* aparecidos en PSOne nos ponían al volante de lujosos modelos en frenéticas carreras. Cada entrega iba innovando más en coches y modos de juego.

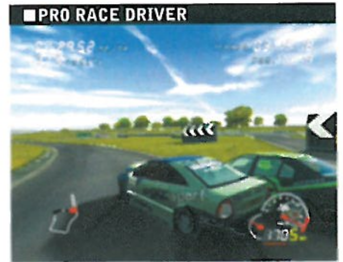


NFS Porsche 2000 — NFS Road Challenge

ENTRE EL ARCADE Y EL GUSTO POR EL REALISMO

→ Las alternativas

PRO RACE DRIVER



Compañía Codemasters **Precio** 64,95 €

Su propuesta: Aunque *Pro Race Driver* no puede ser considerado como un arcade, la vertiginosidad de sus carreras y la posibilidad de adoptar una posición "hostil" hacia otros coches le hace merecedor de estar aquí. El modo Historia es su gran baza, aunque gráficamente tiene pegas, como el "popping".

TEST DRIVE OVERDRIVE



Compañía Infogrames **Precio** 54,99 €

Su propuesta: En *Test Drive Overdrive* nos meteremos en frenéticas e ilegales carreras en circuitos urbanos con tráfico, policía y rivales capaces de cualquier cosa. Tiene 4 ciudades, más de 20 coches reales y una demoledora banda sonora, aunque su discreta factura técnica no le permite estar entre los mejores.

En el futuro: Entre los títulos que pretenden alcanzar ciertas cotas de realismo en algún aspecto pero con un tono arcade destaca *Lamborghini*, una producción de Rage dedicada a esta marca y que dentro de una línea arcade presentará modelos muy realistas. Llegará la próxima primavera.

EL RALLY MÁS FRESCO DEL MOMENTO

→ Shox

■ Compañía **EA Big** ■ Género **Arcade de rally** ■ Fecha prevista **Octubre**

Shox es una de las apuestas más frescas que hemos visto en los últimos meses dentro del género. Promete diversión directa basada en un control de lo más asequible y una puesta en escena demoledora

Una de las claves de la rotunda frescura de *Shox* es que durante las carreras, además de ganar, se nos irán presentando retos sobre la marcha, los llamados "retos Shox", que nos abrirán más pistas y nos darán dinero para comprar más coches, aunque también podremos ganarlos en apuestas. Un bestial apartado gráfico y sonoro y un adictivo modo para 4 jugadores son otras de sus excelencias.



Los "retos Shox" son durante la carrera y consistirán en recorrer ciertas partes del circuito dentro de un tiempo determinado o "cabalgar" el mayor tiempo posible sobre una estela que va a toda pastilla.

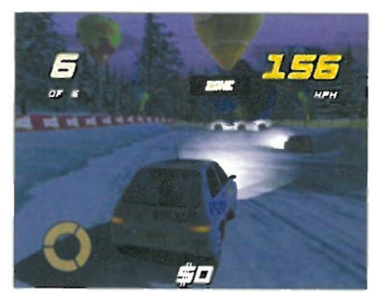
La cámara "slow motion" pondrá una nota de espectacularidad más durante las carreras.



Habrá hasta 24 coches para elegir, repartidos en cuatro categorías y todos ellos reales.



En *Shox* correremos contra otros cinco coches en lugar de contra el cronómetro.



Habrá 3 extensos escenarios que se ampliarán y se irán complicando conforme avancemos.



EL RALLY MÁS EQUILIBRADO

→ Rally Fusion: Race of Champions

■ Compañía **Activision** ■ Género **Rally** ■ Fecha prevista **Octubre**

Con *Rally Fusion: ROC*, Activision promete un acertado cóctel de realismo con ciertas dosis arcade, algo así como un híbrido entre el serio *Colin* y el particular *Shox*.

Su principal particularidad radica en que la mayoría de las carreras se desarrollarán en condiciones extremas. Además el control tendrá su miga y correremos contra otros coches, modelos todos ellos reales. Con ellos competiremos en tres extensos modos de juego, que nos llevarán a disputar desde el torneo real Carrera de Campeones hasta divertidísimas pruebas sueltas.

En cuanto al apartado gráfico, coches y entornos están realizados con esmero, incluyendo además una serie de brillantes efectos visuales, como el efecto del calor en el desierto. Permaneced atentos.



Dentro de las 9 zonas de competición predominarán las condiciones extremas. Un desierto, un glaciar o una isla volcánica son algunos ejemplos, aunque también hay escenarios reales, como Gran Canaria.

No faltarán las opciones multijugador, donde podremos "picarnos" con un amigo.



Brillantes efectos gráficos nos acompañarán en las carreras, como este efecto de calor.

Habrá más de 20 coches reales para elegir, repartidos en 3 categorías diferentes.



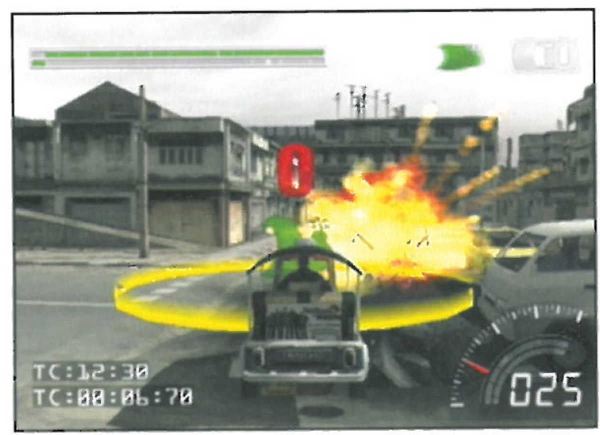
Los 3 modos de juego darán para mucho. Y dentro de ellos habrá opciones muy curiosas.

Compañía **Infogrames** | Género **Velocidad** | Precio **49,99 (8.317 ptas.)** | Edad **+11**

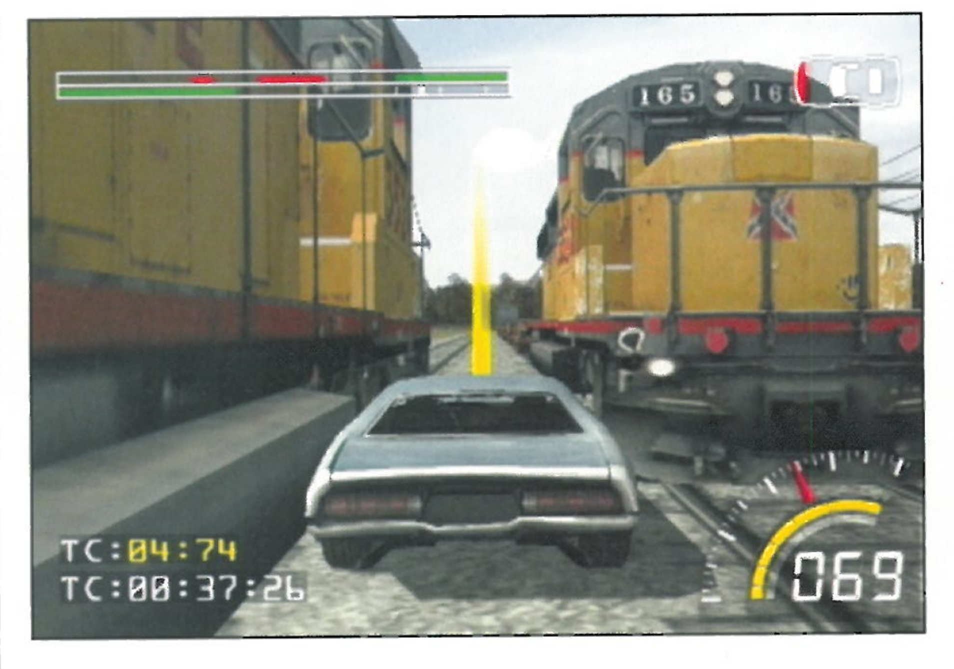
Stuntman

La dura vida del especialista de cine

Los creadores de *Driver* se estrenan en PS2 con un título realmente original en el que nos meteremos de lleno en el rodaje de escenas de riesgo. ¿Te atreves?



Cada vehículo tiene su particularidad. Por ejemplo con este Tuk Tuk recorreremos las calles de Bangkok a toda velocidad y... con una estabilidad mínima.





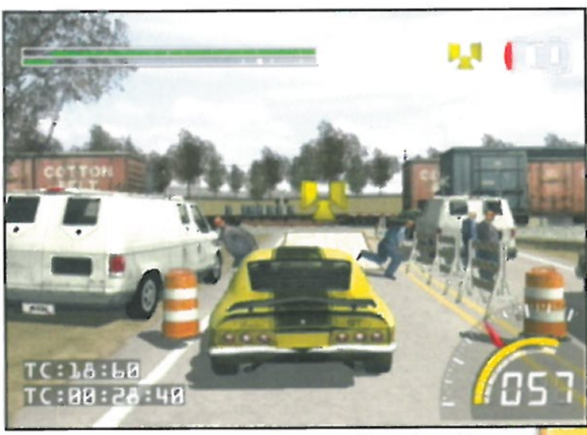
El control es muy parecido al de los *Driver*, con la particularidad de que ahora se emplea el botón L1 para las acciones especiales, como este "sacacorchos".

Tras revolucionar hace unos años el panorama de la velocidad con sus dos *Driver*, Reflections ha vuelto a conseguir dar un giro de tuerca a tan anquilosado género con *Stuntman*, una apuesta muy original y atractiva en la que nos pondremos a las órdenes de un director de cine con la misión de rodar las más peligrosas escenas al volante de diversos vehículos. Esto se plasma en la práctica de una manera tan sencilla como divertida.

CADA PELÍCULA SE COMPONE de una serie de escenas.

Antes de cada una se nos contará en qué consistirá y una vez a los mandos del coche debemos cumplir con la mayor exactitud posible las órdenes que el director nos dará sobre la marcha: saltar y subirnos a un tren, chocar contra algo, no perder de vista a un coche... Cuanto más nos ciñamos al guión (y nunca mejor dicho), más "generosa" será nuestra paga, en dólares y en extras ocultos. Parece fácil, pero palabra que no lo es.

En todas las escenas, además de cumplir con rigor las órdenes, hay que hacerlo dentro de un tiempo límite. El margen de error es mínimo, así que deberemos ser muy hábiles y precisos para terminar correctamente



En la gran mayoría de las escenas tendremos que ir a toda pastilla para que nos dé tiempo. En este caso, hay que saltar entre los vagones en marcha o si no...



Entre película y película debemos ejecutar unas acrobacias de "bonus". Las más difíciles de cumplimentar son las coordinadas.

En nuestro periplo por las 6 películas que tiene *Stuntman* viajaremos a zonas tan dispares como Luisiana, Egipto, los Alpes o Bangkok.

Diseña y haz realidad tus propias acrobacias

Además de las seis películas y los distintos tipos de minijuegos (los hay de velocidad, de precisión y acrobáticos), en *Stuntman* contamos con un editor de acrobacias. Tras cumplimentar cada escena obtendremos coches y dispositivos (desde montañas de coches hasta todo tipo de rampas) para nuestros saltos. Una vez colocado todo, es el momento de probar la acrobacia. Divertidísimo.



La variedad de posibilidades es enorme.



Podremos elegir el tipo de coche para saltar.

La habilidad y los reflejos al volante son las claves de Stuntman, un título que asegura emociones fuertes.

cada escena. Así, la mayoría de las veces tendremos que repetir una y otra vez la escena hasta memorizar lo que hay que hacer en cada punto, algo que puede ser desesperante. Además, la propia mecánica del juego es muy cerrada, por lo que no tendremos libertad para recorrer los decorados. Eso sí, si te atrae la idea y quieres experimentar cosas nuevas, vas a disfrutarlo de principio a fin, porque además cuenta con un control exquisito, en la línea *Driver*, que nos permitirá realizar con total facilidad derrapes y trompos. Aunque los más de 15 vehículos controlables tienen sus particularidades, su respuesta es muy precisa, haciendo que el rodar bien o mal una escena dependa sólo de nuestra habilidad.

EL APARTADO TÉCNICO funciona de maravilla. Con un tratamiento del color muy especial, que dota al juego de una estética fotorrealista, encontraremos ciudades bien armadas y con un buen número de detalles y efectos. Mención especial merecen los coches, con cierto "regusto" a *Driver* y un acabado gráfico impecable. Y qué decir del contundente sonido y su apropiada banda sonora donde se encuentran grupos como Overseer. Sólo los elevados tiempos de carga empañan su apartado técnico.

Y por si todo esto fuera poco, encontraremos un buen puñado de minijuegos, un editor de acrobacias y varios extras, como un trailer del esperado *Driver 3*. Detalles que coronan un título que ningún fan de la velocidad debería perderse. Eso sí, si no sois hábiles con el pad puede acabar con vuestra paciencia.

Podremos contemplar una repetición de nuestras "andanzas" en cada escena. Es espectacular, pero no tiene tantas opciones como en los *Driver*.



Habrá que dominar la física de cada vehículo porque en no pocas escenas deberemos saltar por los aires y caer de pie para continuar.

Así se rueda

Antes de empezar cada toma nos explican por encima en qué va a consistir. Tras ejecutarla ciñéndonos lo más posible a las indicaciones del director, cobraremos la paga que nos corresponda y asistiremos al "estreno" del trailer de la peli en cuestión, donde contemplaremos nuestras proezas.



El especialista nos explica dónde están las dificultades de cada acción.



Cumplir las órdenes con rigor es básico para que la escena se dé por válida.



En el trailer se intercalan repeticiones de las acrobacias que hemos hecho...



...con secuencias de vídeo de notable calidad y de temática bastante adulta.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (153 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 8 **Duración** 7 **Calidad/Precio** 8

↑ Su afán innovador y su sólido apartado técnico. El completo editor de acrobacias.

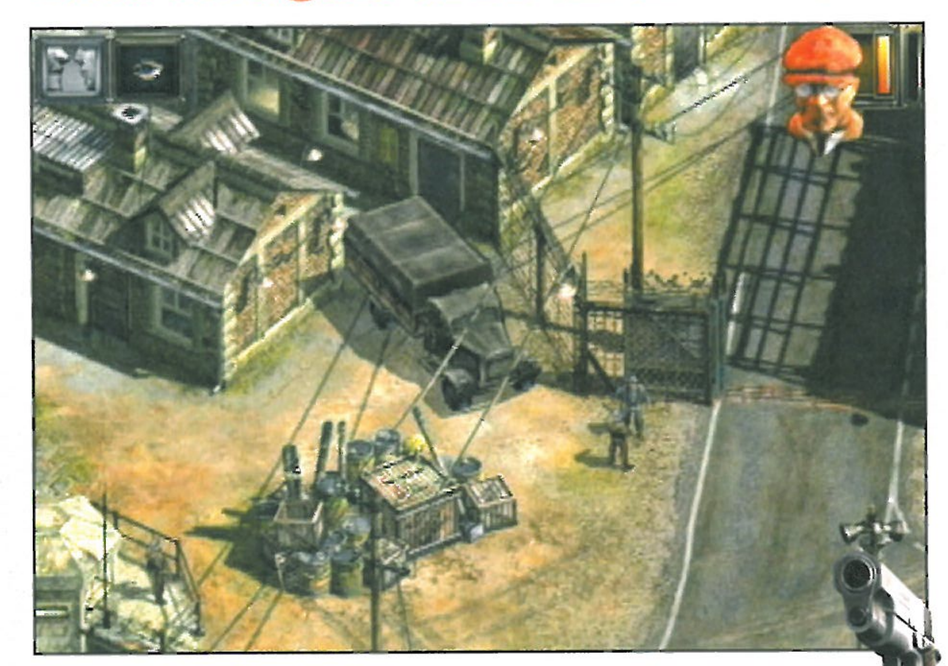
↓ La mecánica es repetitiva y no da libertad de acción. Los tiempos de carga son pesados.

Un juego innovador y original, que aporta nuevos retos a los amantes de los juegos de velocidad que busquen algo más que carreras. 8

Compañía **Pyro Studios** | Género **Estrategia** | Precio **54,95 € (9.142 ptas.)** | Edad **+13**

Commandos 2: Men of Courage

Estrategia del máximo nivel

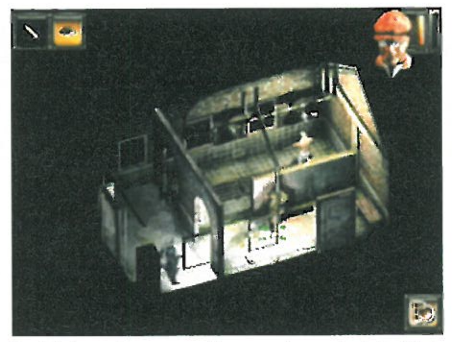


El juego español más conocido dentro y fuera de nuestras fronteras salta a PS2 demostrando que la estrategia también puede estar en boca de todos.

Ha tardado más de lo previsto, pero por fin los usuarios de PS2 podemos disfrutar del juego español más exitoso de todos los tiempos. Una conversión que mantiene el mismo desarrollo que el original de PC, pero con numerosos cambios en el control para adaptarlo a las posibilidades del Dual Shock 2.

Por si algún despistado no lo sabe, *Commandos 2* es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la 2ª Guerra Mundial. La acción se muestra desde una amplia perspectiva elevada, y nuestra misión es guiar a un reducido grupo de soldados aliados en complejas misiones de infiltración donde deberemos combinar sus habilidades para superar los obstáculos. Todo ello con una perfecta recreación de los uniformes, armamento, vehículos y escenarios reales, y con argumentos que se inspiran tanto en hechos históricos como en clásicos del cine bélico.

LA REALIZACIÓN TÉCNICA de *Commandos 2* es excelente. Los escenarios exteriores son modelos en 2D, pero permiten zooms y cuatro ángulos de cámara prefijados. Su belleza es enorme y el nivel de detalle roza lo sublime. Esta minuciosidad también se mantiene en los interiores, que además permiten rotaciones de cámara completas. Los personajes destacan por sus fabulosas animaciones y el buen apartado sonoro, con voces en español y fantásticas melodías, redondea la excelente ambientación.



Los interiores ofrecen un realismo asombroso y hasta la última textura de cada edificio se ha diseñado específicamente.



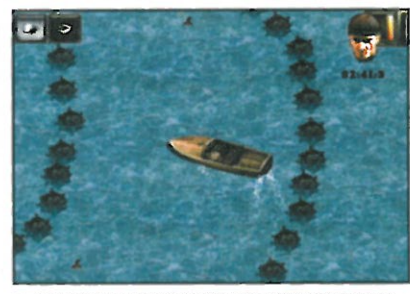
El testigo de vista señala el campo de visión de los soldados enemigos. Un elemento imprescindible para avanzar.

Las misiones de Bonus

Si recogemos los trozos de fotografía escondidos por los escenarios, tendremos acceso a las misiones de bonus. Son desafíos más cortos y simples que casi nunca tienen que ver con el argumento principal y están pensadas para ofrecer diversión directa. En general, son una magnífica manera de aprender estrategias y trucos para las misiones principales.



Los vehículos son los protagonistas de algunas de estas mini-misiones. ¿Qué tal un combate de tanques...?



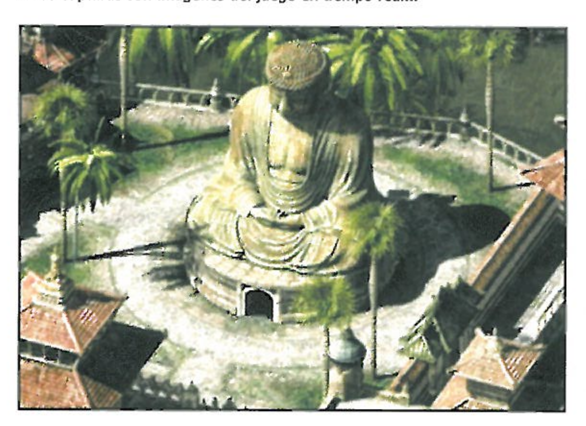
¿...o una carrera contrarreloj en lancha motora y por un circuito delimitado por minas acuáticas?



Los escenarios son simplemente los mejores que hemos visto jamás en 2D. Estas capturas son imágenes del juego en tiempo real...



Antes de entrar en cualquier edificio, es conveniente mirar si hay alguien en el interior. Una pequeña ventana nos mostrará si tenemos el camino libre.





Pero lo que convierte a este título en un fuera de serie es su desarrollo. Para cumplir los objetivos de las 10 misiones principales hay que eliminar, anular o eludir a los soldados alemanes utilizando el sigilo y recurriendo a la acción directa sólo como último recurso. Por ello, el jugador debe observar, planificar cuidadosamente sus movimientos y ejecutarlos con rapidez y precisión, ya que en muchas ocasiones apenas tendrá unos segundos antes de ser detectado.

Para superar el difícil desafío disponemos de ocho comandos humanos, cada uno con sus habilidades únicas, y del perro Whiskey, además de un amplísimo arsenal e infinidad de objetos. Y lo mejor es que no hay un curso de acción prefijado para resolver las situaciones: la libertad de actuación en *Commandos 2* es total, y habrá en todo momento diversas opciones válidas, lo que dota al juego de un realismo enorme.

Commandos 2 es estrategia pura, que ofrece una enorme libertad de acción, una alta dificultad y mucha diversión.

ESTA LIBERTAD DE ACCIÓN nos lleva de lleno al único defecto del juego: la complejidad del sistema de control. Los desplazamientos de los personajes se hacen directamente con el pad, pero para manejar las acciones se utiliza un sistema de iconos que diferencia entre opciones de ataque, interacciones básicas con los escenarios y acciones especiales (que varían según el personaje y los objetos que posea). El resultado final no es todo lo intuitivo que sería deseable y, ante la infinidad de acciones posibles, será necesario volver a consultar el tutorial en diversas ocasiones.

Estos problemas de control y la alta dificultad propia del juego pueden desanimar a los jugadores más impacientes. Pero con un poco de paciencia descubriremos un juego que por su desarrollo sólo puede ser calificado como genial, una obra maestra que pone a prueba el ingenio del jugador como ningún otro título. Pyro Studios no podía estrenarse mejor en PS2, con un juego que se alza como indiscutible rey de la estrategia para consola y que demuestra el altísimo nivel que pueden alcanzar los equipos de programación españoles.

La ambientación de las diez misiones principales es muy variada, y visitaremos Europa, los mares del norte, Asia y alguna isla del Pacífico.

Arrastrarse para no ser detectado es una de las tácticas básicas. Cuando dejemos inconsciente a un soldado podremos atarlo y ocultar su cuerpo.

Un grupo de élite

Nuestros ocho comandos son un boina verde, un francotirador, un artificiero, un conductor, un lanchero, un espía, un ladrón y una agente infiltrada. Para afrontar cada misión se nos adjudicará a un equipo concreto, y también tendremos a veces la ayuda del perro Whiskey y de algunos soldados aliados anónimos.



El lanchero es experto nadador y buceador.



La infiltrada puede distraer a los nazis.



El espía se disfraza de oficial enemigo.



Desactivar minas es tarea para el artillero.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (4.804 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Su ambientación, la libertad de acción, el elenco protagonista, la infinidad de armas...

↓ Puede desanimarte su alta dificultad y el complejo sistema de control.

El mejor juego de estrategia en PS2, con un desarrollo apasionante y una ambientación de lujo. Si dominas su sistema de control te enganchará.

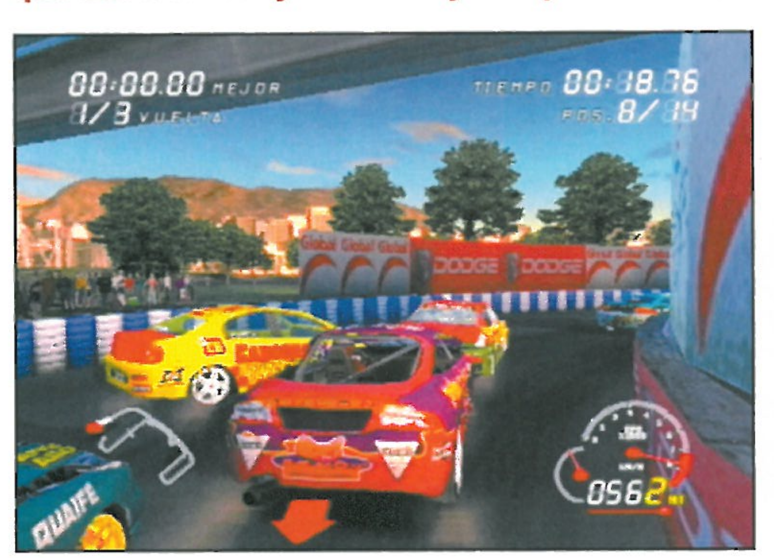


Compañía **Codemasters** | Género **Velocidad** | Precio **64,95 € (10.806 ptas.)** | Edad **+3**

Pro Race Driver

El lado más humano de la velocidad

La serie TOCA se estrena en PS2 con la importante novedad de un curioso "modo Historia" en el que deberemos ayudar a un joven piloto a convertirse en el mejor. Atractivo, ¿verdad?







En *Pro Race Driver* encontraremos un total de tres cámaras interiores. Con ellas aumenta la sensación de velocidad.



El clima será un elemento importante en las carreras, e incluso podremos sufrir dos niveles de lluvia.

La mayoría de los títulos de velocidad que triunfaron en PSOne ya han tenido su correspondiente salto a PS2. La serie *TOCA*, una de las más aclamadas, no podía ser menos. Y además llega con importantes novedades.

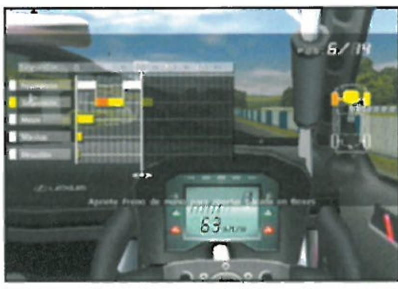
Con el título definitivo en España de *Pro Race Driver*, Codemasters ha querido dotar a su serie de más profundidad y para ello ha convertido el modo principal en un auténtico modo Historia. En él nos meteremos en la piel de un joven piloto, llamado Ryan McKane, que tiene como objetivo proclamarse campeón del mundo. Así pues, acompañaremos a McKane desde las primeras pruebas hasta los campeonatos más difíciles. Según vayamos avanzando iremos recibiendo ofertas de los equipos para presentarnos a los diferentes torneos y ganar más dinero y puntos. La forma de avanzar es sencilla: hay tres categorías de campeonatos y para pasar de una a otra debemos tener una serie de puntos que iremos obteniendo con nuestras clasificaciones en pruebas menores. En este desarrollo se intercala una historia a base de

¿Qué tal andas de mecánica?

En un título como *Pro Race Driver* es muy importante que tengas claro ciertos aspectos de tu coche. Dependiendo del modelo, el circuito, las condiciones climáticas, etc. deberemos ajustar los distintos componentes de nuestro coche para poder afrontar la carrera con garantías. Una vez en ella, podremos entrar en boxes para arreglar los posibles daños.



Seis son los aspectos a tener en cuenta al configurar el coche. No obstante, nuestro mecánico nos aconsejará.



Cuando entremos en boxes el equipo de mecánicos nos harán rápidamente los arreglos. A veces es necesario.

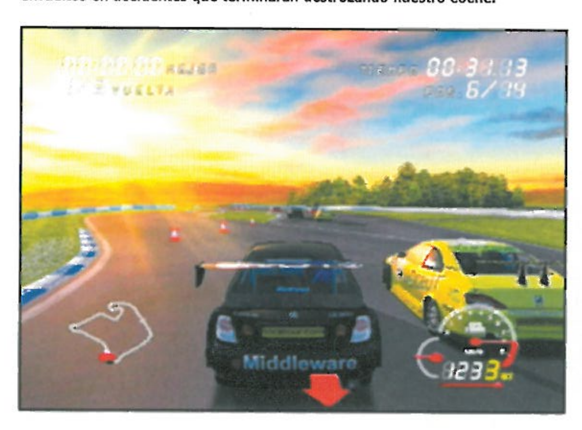


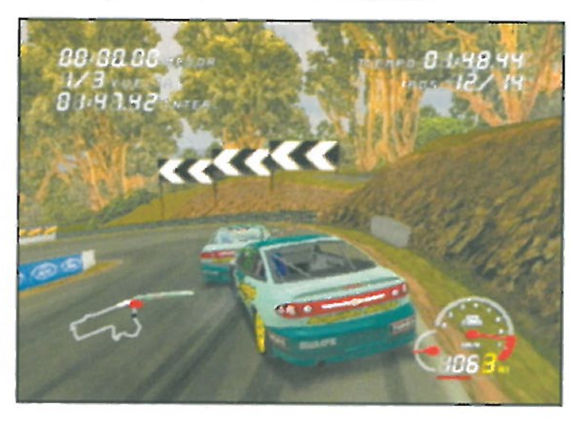


Aunque depende de nuestro estilo de conducción, muchas veces nos veremos envueltos en accidentes que terminarán destrozando nuestro coche.



El modo multijugador es otra forma de disfrutar de *Pro Race Driver*. Podremos "picarnos" a gusto con otros tres amigos más.





secuencias de vídeo en las que conoceremos a diversos personajes. Habrá situaciones tensas, piques... en incluso conversaciones "subiditas de tono", en una trama que si bien no resulta absorbente, sí ayuda a que nos metamos en el juego y no paremos hasta conseguir llegar a lo más alto.

AL IGUAL QUE EN SU ANTECESOR en PSOne, otro de los atractivos de *PRD* es la cantidad de licencias que posee. Tiene 13 campeonatos internacionales, incluyendo las series oficiales de DTM alemanas y el Touring Car Championship británico. En ellos encontraremos 38 circuitos reales, como los de Silverstone o Hockenheim. Y en cuanto a coches, presenta hasta 42 modelos reales, como el Viper GTS o el Mercedes CLK.

Una vez que nos ponemos al volante, encontramos un control que, aunque cueste dominar de primeras, tras unas cuantas partidas se destapará como eficiente y muy adecuado. Y es que *PRD* consigue captar la esencia de estas competiciones, con circuitos con grandes rectas para correr a gran velocidad y cerradas curvas en las que hay que reducir notablemente, además de esquivar a los pilotos rivales que intentarán cerrarnos y los habituales accidentes. Realista y difícil.

Si te gusta la velocidad, las carreras de ritmo trepidante y disfrutar de una buena historia, éste es tu juego.

DONDE NO TERMINA DE DAR LA TALLA es en el apartado gráfico. Cierto es que ha superado una de las lacras de todos los *TOCA* de PSOne: la sensación de velocidad, que aquí sí que es francamente buena. Sin embargo, a cambio de eso y de disfrutar de carreras con 14 coches a la vez, tendremos que soportar un "popping" bastante molesto. Además las texturas son demasiado planas y el modelado de los coches tampoco es gran cosa, aunque se deforman bien. Eso sí, la sensación de velocidad y el gran ritmo de las carreras pueden conseguir que nos involucremos tanto con el juego que casi no nos importe la brusca generación de los escenarios. Y es que hay que dejar claro que *PRD* es un título notable que no defraudará a los aficionados a la velocidad, aunque no llegue al nivel gráfico esperado.

Aunque las cabinas de los coches son casi todas igual, salvando el detalle de la marca, lo cierto es que están realizadas de manera notable.

Las carreras nocturnas aportan un gran atractivo y resultan espectaculares, pese a que el detalle de los faros podía haberse trabajado un poco más.

Historia de un piloto

Junto a Ryan McKane recorreremos el camino que lleva de mera promesa a leyenda de la velocidad. Mediante vídeos conoceremos a diversos personajes (como la despampanante Melanie Sánchez o nuestro hermano Donnie) que irán dando forma a una historia que, aunque no nos quitará el sueño, aporta originalidad.



Ryan ve morir a su padre en una carrera.



Con Melanie habrá una estrecha relación.



Hay pilotos que se picarán con nosotros.



Esos piques nos llevarán a distintos sitios.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-4**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (145 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 · Sonido 8 · Diversión 8
Duración 8 · Calidad/Precio 7

↑ La original propuesta del modo Historia y la notable oferta en coches y circuitos.

↓ Gráficamente tiene fallos, como el molesto "popping" o el modelado de ciertos modelos.

Un juego trepidante que enganchará por su planteamiento a los locos de la velocidad. El ritmo de juego hace que olvides los deslices gráficos.



Compañía **Wanadoo** | Género **Survival Horror** | Precio **49,99 € (8.317 ptas.)** | Edad **+18**

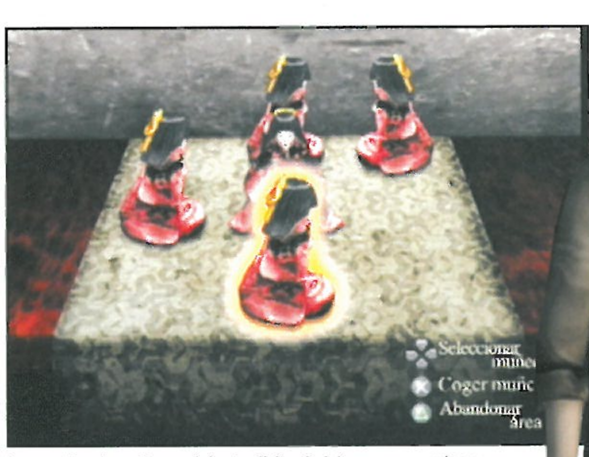
Project Zero

La fotógrafa del miedo

¿Te atreves a pasar cuatro noches en un caserón maldito armado sólo con una cámara de fotos? Pues esa es tu misión en el "survival horror" más original que ha pasado por PS2.



Los espectros son todo un lujo de luz y transparencias que demuestran la potencia del chip gráfico de PS2. Pocos seres tan espeluznantes hemos visto en un juego.



Los puzzles siguen la mecánica tradicional: debes mover y colocar objetos para abrir puertas secretas, cajones ocultos...



La linterna que Miku lleva durante toda la aventura es ideal para comprobar los excelentes efectos de luces y sombras y la calidad de los reflejos en los espejos.



Desde que Konami nos aterrorizó con su magistral *Silent Hill* para PSOne, se echaba de menos un juego que aportara más miedo y más novedades a los survival horror. Algo que logra *Project Zero*, un título que, tomando como base el desarrollo tradicional del género (investigar, enfrentarse a monstruos, resolver puzzles), añade ingredientes nuevos que le dan una personalidad única.

LA HEROÍNA DE ESTA MACABRA AVENTURA es la joven Miku, que se adentra en un viejo caserón siguiendo la pista de su hermano. Lo que la chica no sabe es que va a vivir una pesadilla: la mansión está llena de espectros dispuestos a arrastrarla al más allá.

La acción se desarrolla en cuatro terribles noches (unas diez horas de juego), en las que Miku explorará la casa resolviendo sencillos puzzles para acceder a nuevas zonas. Su única arma es una cámara de fotos con poderes exorcistas. Al usarla pasaremos a un modo de vista subjetiva y el daño que causemos a los espectros dependerá de la distancia de las fotos. Esta novedad hace que se pierda parte del componente de acción que aportan las armas tradicionales, pero aumenta la capacidad aterradora del juego, al obligarnos a enfrentarnos a los espectros cara a cara. Además, la cámara nos servirá para conseguir valiosas pistas, mostrando imágenes invisibles a simple vista y funcionando como un detector de fantasmas.



En *Project Zero*, de fondos prerenderizados nada. Todos los escenarios son en 3D, pero la de las texturas hace que casi no lo parezcan.



Las escenas de vídeo que preceden a las apariciones de los espectros más peligrosos nos van a ponerte los pelos de punta.

Tres tipos de entes fantasmagóricos

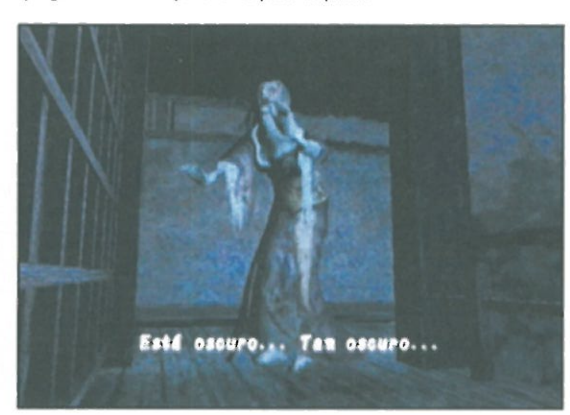
Durante su periplo por la mansión, Miku se topará con los fantasmas en tres situaciones: algunos están estáticos, asociados a un determinado lugar; otros se hacen visibles un solo instante y hay que fotografiarlos deprisa; y por último están los espectros agresivos, aquéllos que nos atacan y con los que hay que combatir usando la cámara. Sus nombres (la Ciega, la Niña del Cuello Roto o Brazos Largos) no presagian nada bueno.



Clásico fantasma estático: el espectro de un niño está atrapado y una foto lo liberará.



A veces, al abrir una puerta un ente se materializa unos segundos... ¡saca la cámara!



Si buscas una aventura de terror original e innovadora, la macabra historia de Project Zero te atrapará.

Aunque esta sencilla mezcla de puzzles y apariciones se repite durante todo el juego, no llega cansar gracias al interés que despierta la espeluznante historia.

EN LOS ASPECTOS TÉCNICOS, Tecmo ha utilizado las tradicionales cámaras prefijadas que muestran la mansión, modelada en 3D, desde la perspectiva más inquietante. El diseño de Miku y los escenarios son notables, los efectos de luces y sombras en tiempo real son excelentes, y los espectros... Bueno, merecen mención a parte. Sus formas se hacen más o menos transparentes, se distorsionan, se funden con los escenarios, provocan extraños efectos de luz a su alrededor... Además, su aspecto es tan aterrador, como sus susurros, sus gritos y los extraños rumores que surgen de la mansión. Y es que todo en *Project Zero* ha sido pensado para introducir al jugador en una atmósfera de horror.

Esta sabia mezcla de una buena realización técnica, una historia excelente que poco a poco se va desvelando y el novedoso aspecto de tener que enfrentarse a los horrores con un cámara de fotos, hacen que *Project Zero* sea imprescindible para los amantes de los juegos de terror. Un título que puede codearse con los mejores survival horror de PS2, ya que logra con creces su objetivo principal: convertir al jugador en el auténtico protagonista de una aterradora historia de fantasmas.



Algunos de los espectros aparecerán en varios momentos del juego. En general, no es difícil librarse de ellos... si no te tiembla el pulso.



La mansión en la que transcurre el juego fue contruída en el siglo XIX, y elementos con las antiguas muñecas le dan un aspecto inquietante.

El ojo mágico

Además de exorcizar fantasmas, la cámara de la madre de Miku absorbe la energía de los espectros. Estos puntos mágicos podremos repartirlos a nuestro antojo para potenciar las capacidades mágicas de la cámara (velocidad, alcance y valor de ataque), e incluso para activar funciones especiales como paralizar a los fantasmas, seguirlos automáticamente o hacerlos más claramente visibles. Estas ventajas son muy útiles en las últimas noches.



Puedes elegir las funciones a mejorar.



El enfoque automático es muy útil.



La cámara revela cómo abrir esta puerta.



Guarda tus mejores fotos en la tarjeta.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1 748 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 6 **Calidad/Precio** 8

↑ La realización técnica, la historia, los espectros, los usos de la cámara de fotos...

↓ Puede hacerse repetitivo y corto, y algunos quizá echen de menos una buena escopeta...

Un original Survival horror que se coloca a la altura de los mejores gracias a su excelente historia y su agobiante ambientación.



8

Compañía **EA Sports Big** | Género **Velocidad** | Precio **64,99 € (10.813 ptas.)** | Edad **+3**

Freekstyle

Cambiamos nieve por barro

EA Sports Big, los padres de los divertidos *SSX* y *NBA Street*, vuelven con otro alocado y original arcade.




El sello EA Big se ha convertido en sinónimo de calidad gracias a sus dos primero juegos, con los que han demostrado que pueden hacer verdaderas maravillas con sólo poner en práctica unas ideas originales y un concepto de juego arcade. El último en someterse a este enfoque ha sido el motocross, que gracias a este equipo de desarrollo no se parece en nada a otros juegos basados en esta disciplina... *FreekStyle* nos propone competir en un total de 6 circuitos repletos de rampas, atajos, montículos y saltos, gracias a los cuales podemos realizar las más atrevidas piruetas. En cualquiera de ellos podemos competir en dos modalidades distintas: Carrera, que nos obliga a llegar los primeros a la meta, y Freekstyle, que añade el requisito de conseguir una puntuación mayor a la de nuestros rivales. A medida que acumulamos victorias, descubriremos modalidades de juego, más personajes y motos, que como ya sabéis son la "sal" del juego y lo que incita a seguir jugando.

El juego resulta divertido y trepidante y su explosivo apartado técnico lo hace muy espectacular, sin embargo, resulta demasiado parecido a *SSX*, el juego de snow de EA Big. Desde la forma de realizar las piruetas, con los botones L y R, a la la existencia de una barra de turbo que rellenamos con nuestras cabriolas, todo resulta demasiado *SSX*. Esto ni es bueno ni es malo, pero esperábamos más de este grupo, que hasta ahora no había dejado de impresionarnos.



La ejecución de las piruetas es idéntica a la de la saga *SSX*, y se basa en la combinación de los cuatro botones L y R. Si conoces este sistema, ya sabes cuanto puede dar de sí... que es mucho.



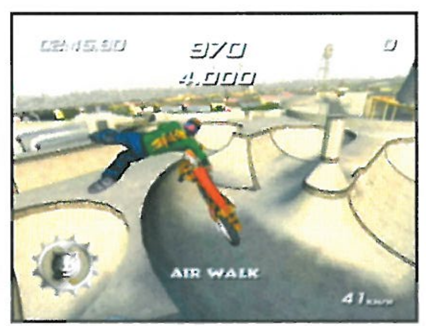
Uno de los mayores aciertos de *Freekstyle* es combinar velocidad y piruetas a partes iguales, ya que sólo así llegaremos los primeros a la meta sin demasiados problemas.

2 Modos de locura

Freekstyle tiene dos modos de juego principales, que en total ofrecen 9 circuitos distintos. En el primero prima la competición contra otros rivales, mientras que en el segundo, Freestyle, podemos hacer el cabra en unos escenarios abiertos y repletos de objetos que podemos destrozar.



En Carrera prima la competición, ya sea de velocidad pura y dura o combinada con espectaculares piruetas.



En Freestyle encontraremos escenarios como los de *Tony Hawk*, sin un recorrido fijo y repletos de saltos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**






Gráficos **8** Sonido **7** Diversión **7** Duración **7** Calidad/Precio **6**

↑ Es muy rápido, espectacular y divertido, y los circuitos son grandes y detallados.

↓ Es como *SSX* pero con motos: echamos en falta un poco más de originalidad.

***Freekstyle* convierte el motocross en una espectacular y trepidante experiencia arcade. Le falta un poquito más de originalidad.**



Compañía **Capcom** | Género **Arcade de pistola** | Precio **62,95 € (10.474 ptas.)** | Edad **+18**

Dino Stalker

Disparando entre dinosaurios

Si te gustan los juegos de pistola y cazar dinosaurios siempre ha sido tu sueño, ¿a qué esperas?

Conocido en Japón con el nombre de *Gun Survivor 3: Dino Crisis*, en *Dino Stalker* se mantienen todas las señas de identidad que han hecho famosa a esta serie de arcades de pistola, pero ambientadas en un universo distinto y con una parcela gráfica mucho más presentable que la de su antecesor.

Así pues, preparaos para recorrer siete extensos niveles plagados de dinosaurios en los que tendremos completa libertad para movernos, ya que no hay "raíles" a lo *Time Crisis*. Con esto se consigue más libertad de acción, pero son tantas las acciones a realizar que al final no disparamos a gusto y terminaremos usando el Dual Shock 2, aunque la G-Con responde bastante bien.

Por lo demás, en *Dino Stalker* encontramos un apartado gráfico mucho más sólido que en *Gun Survivor 2*. Aunque la niebla sigue estando presente en los exteriores, la verdad es que todo se mueve con mucha más soltura, sin las molestas e incomprensibles ralentizaciones de la entrega anterior. Los escenarios, sin ser gran cosa, al menos muestran un gran nivel de interactividad, ya que podremos destrozarlo casi todo. En cuanto a los dinosaurios, están bien diseñados y animados, aunque podrían ser más variados... Todo ello, sumado a un contundente apartado sonoro, consigue forjar una creíble ambientación, que es una de las bases de este *Dino Stalker*.

Por desgracia, todo lo bueno de este título dura poco. No hay minijuegos y el modo principal se puede acabar en menos de tres horas. Pese a que admite "replay" para sacar los extras ocultos, éstos son simples variantes del modo principal (aunque uno de ellos es una opción para dos jugadores). Por ello, *Dino Stalker* es el título más corto de todo el catálogo.

En fin, que hay que dejar claro que este título supera ampliamente la mediocre oferta presentada por *Gun Survivor 2*, pero no puede igualar ni de lejos al fenomenal *Time Crisis 2*.



No podía faltar un enfrentamiento clásico: contra el Tiranosaurio Rex. Su endiablada velocidad y su poder destructivo nos lo harán pasar muy mal en las dos ocasiones en que nos veremos las caras...







Entre las 17 armas y múltiples ítems tenemos un práctico rifle sniper. Para cambiar de arma hay que usar uno de los botones especiales de la pistola. Por cierto, sólo son compatibles la G-Con 2 y la 45.

Libertad de acción

Como en toda la serie *Gun Survivor*, en *Dino Stalker* hay libertad para movernos a nuestro antojo. Esto quiere decir que girar, esquivar, cambiar de arma, el zoom... todo depende de nosotros. Por ello, aunque lo suyo es usar pistola, nos parece más asequible jugarlo con Dual Shock 2. Vosotros decidís.



Muchos dinosaurios atacan en grupos así que debemos cubrirnos muy bien nuestras espaldas o si no...



No obstante, se han incluido dos fases en las que vamos montados en vehículos. Sólo habrá que disparar.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**






Gráficos 7 | Sonido 7 | Diversión 7
Duración 5 | Calidad/Precio 6

↑ La ambientación está lograda. Las mejoras gráficas con respecto a *Gun Survivor 2*.

↓ Una y mil veces: es MUY corto. Resulta más cómodo jugarlo con mando que con pistola.

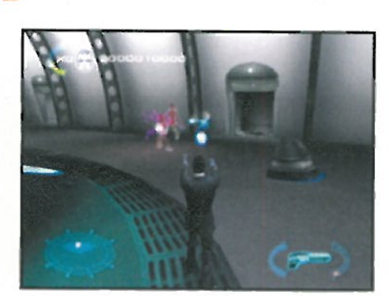
Un arcade que, pese a sus defectos gráficos y control peculiar, gustará a los amantes del gatillo. Eso sí, tened en cuenta que es muy corto. **7**

Compañía **Infogrames** | Género **Shoot' em up** | Precio **44,95€ (7.479 ptas.)** | Edad **+3**

Men in Black 2

Mismo planeta y más escoria





Con el reciente estreno de la segunda película de los Hombres de Negro, nada mejor que ponernos en sus trajes para acabar con toda la escoria espacial en un shoot´em up en tercera persona en el que no levantaremos el dedo del gatillo ni un sólo segundo.
Aunque está doblado por los actores de la peli, lo cierto es que el argumento no tiene nada que ver. Durante cinco extensos episodios tendremos que atrapar a los criminales más peligrosos del espacio, que se han escapado de una prisión tras un accidente. Para ello podremos elegir entre los agentes K y J que a su vez dispondrán de un total de 16 armas, todas ellas marca de la casa.

El control es idéntico al de cualquier "shooter", con la inclusión de acciones especiales, como volteretas. Dominarlo es clave para avanzar en el desarrollo, que es completamente lineal y se reduce a avanzar en línea recta eliminando a todo bicho viviente y esquivando sus proyectiles, lo que a la larga puede incluso resultar monótono.

Gráficamente, *MIB 2* combina buenos detalles, como los efectos de luz y la física de los objetos, con otros aspectos poco lucidos, como los básicos escenarios o las limitaciones en el modelado y animación de personajes.

Menos mal que cuenta con cinco modos de juego (aunque suelen ser variantes del modo principal) y algunos extras que encantarán a los fans, que son al fin de cuentas los que más van a disfrutar con este *MIB 2*.

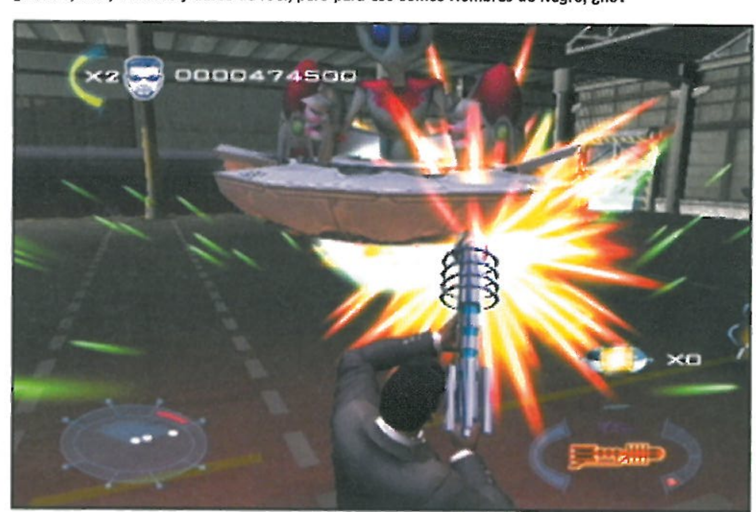
Castellano/Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (83 kb) • Dual Shock 2

Un shoot'em up muy oportuno que gustará a los fans de los MIB. El resto puede echar en falta una mayor variedad y mejores gráficos.





Cada uno de los cinco episodios termina con un enfrentamiento con el "jefazo" de turno. Son bastante grandes, feos, viscosos y duros de roer, pero para eso somos Hombres de Negro, ¿no?



Compañía **Infogrames** | Género **Arcade** | Precio **N.D.** | Edad **+3**

Akira Pinball



En total hay cuatro tableros distintos, y algunos de ellos son tan curiosos como éste de arriba.



El excepcional manga de Katsuhiro Otomo ha servido como fuente de inspiración para este pinball, que ofrece un total de 4 tableros distintos ambientados en el manga y dos modos de juego, que a grandes rasgos que recogen los mejores pasajes del argumento. La calidad general del juego es bastante alta para lo que es este minoritario género, pero no acabamos de entender cómo esta obra maestra del manga no ha dado más de sí. En fin, si eres un fan de Akira y de los pinball en general, estás ante una estupenda opción. Si no es así, agua que no has de beber...

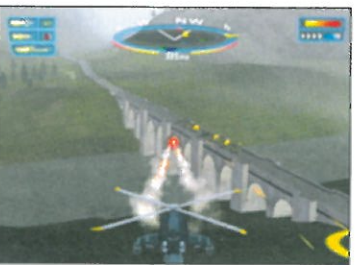
Inglés • 1 jugador
Memory Card 2 (64kb) • Dual Shock 2

Un buen pinball, con cuatro mesas bien diseñadas y un buen apartado técnico... aunque ya sabes lo que dan de sí este tipo de juegos.

6

Compañía **Virgin** | Género **Shoot'em up** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)** | Edad **+15**

Fireblade



Aunque el combate abierto predomina en las misiones, también habrá que ir a por objetivos.



Midway y Virgin nos traen un título de acción con helicópteros como únicos protagonistas. A lo largo de 18 misiones repartidas en 4 campañas nos pondremos a los mandos de dos fenomenales aparatos equipados con todo tipo de armas y dispositivos, desde misiles perseguidores hasta infrarrojos. Lamentablemente, esta propuesta no se ve arropada por un apartado gráfico brillante, ya que el juego exhibe niebla y un pobre nivel de detalle general, aunque el control es asequible, lo que asegura el entretenimiento. *Ace Combat 4* y *Dropship* son mucho mejores.

Inglés/Inglés • 1 jugador
Memory Card 2 (83 kb) • Dual Shock 2

Un título que, sin ser gran cosa gráficamente, puede enganchar a los fans de los shoot'em up. Eso sí, nada que hacer ante *AC4*.



Compañía **Novalogic** | Género **Shoot'em up subjetivo** | Precio **34,95 € (5.815 ptas.)** | Edad **+15**

Delta Force

Peligroso como la acción real

Los Delta Force, uno de los equipos de fuerzas especiales más populares del mundo, te proponen unirte a ellos en un shooter que ofrece calidad y emoción a raudales.

Cuando creíamos haberlo visto todo en PSOne, Novalogic nos sorprende con uno de los mejores shooters subjetivos que se han diseñado para esta consola.

Delta Force es un realista título de acción en el que tomamos el papel de un miembro de las fuerzas especiales que ha de hacer frente a las más variadas misiones: desde infiltraciones sigilosas al rescate de rehenes, pasando por la desactivación de bombas o el robo de información. Afortunadamente, disponemos de un variado arsenal y de un amplísimo equipo que incluye bombas de gas, gafas de visión nocturna, varios tipos de explosivos y un utilísimo radar al más puro estilo *Metal Gear*, entre otras muchas cosas.

Técnicamente, el juego presenta un buen diseño de personajes y escenarios y unos efectos sonoros excelentes, siendo su único defecto reseñable algunas ralentizaciones que no afectan a la jugabilidad. Pero es la inteligencia artificial de los enemigos lo que destaca sobre todo lo demás. Los malos se parapetan, nos esperan emboscados, actúan coordinados e incluso nos sorprenden cambiando de táctica. Jamás vas a estar seguro de cómo se van a comportar y los enfrentamientos alcanzan una gran emoción e intensidad. Eso sí, superar la docena de misiones en el modo de juego normal es cuestión de horas, e irremediablemente te quedarás con ganas de más. Pero los ratos de diversión que te va a ofrecer este título merecen mucho la pena, y es que por su intensidad y riqueza de desarrollo *Delta Force* es imprescindible para los fans del género.



El diseño de personajes y escenarios apuesta por el realismo. La acción transcurre en almacenes, edificios de oficinas, aparcamientos, laboratorios e incluso en un barco y una plataforma petrolífera.







Aunque no es imprescindible, recurrir a las trampas explosivas puede facilitarnos muchos las cosas. Una carga y un detonador en el pasillo por el que pasan los malos, y problema resuelto.

Tácticas sigilosas

En algunas misiones es importante no llamar la atención de los enemigos. Para ello contaremos con dos habilidades poco habituales en el género: mover y ocultar los cuerpos de los enemigos y avanzar arrastrándonos para no ser detectados.



Ocultar los cuerpos de los enemigos tras los muebles o dentro de una habitación es muy útil en algunas fases.



Arrastrarnos nos servirá para acechar por la espalda a los enemigos sin que nos detecten.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 | M. CARD (1 bloq.) | VOLANTE | MULTITAP | PISTOLA | RATÓN

Gráficos 7 | Sonido 8 | Diversión 9 | Duración 6 | Calidad/Precio 9

↑ La extraordinaria I.A. de los enemigos y lo emocionantes que son los tiroteos.

↓ Que te enganche tanto que lo acabes en dos o tres días. Las ralentizaciones.

Un shooter que destaca por variado desarrollo, su buena realización y la excelente I.A. de los enemigos. Su único defecto es que es corto.



9

Capcom Vs SNK 2000 Pro

El adiós de la lucha en PSOne

Capcom se despide de la lucha en PSOne con un título redondo que, salvando ciertas distancias, no tiene mucho que envidiar a su hermano mayor de PS2.







Capcom Vs SNK 2000 Pro ofrece más de 30 luchadores distintos pertenecientes a las sagas más famosas de las compañías que dan pie al título del juego.

La lenta y "agonizante" muerte de PSOne no impide que casi todos los meses nos echemos a la cara algún título de cierta envergadura, como este *Capcom Vs SNK Pro 2000.*

Para la ocasión, Capcom ha escogido uno de sus últimos y más exitosos "Crossovers", o lo que es lo mismo, un juego de lucha que reúne a los luchadores más conocidos de las sagas que han creado las dos factorías que dan pie al título del juego, como son Ryu, Ken, Blanka, Kyo, los hermanos Bogard o Geese Howard, entre muchos otros. En total hay más de 30 luchadores con los que podemos disputar combates por equipos con un mínimo de 2 personajes y un máximo de 4, y a diferencia de otros Crossovers, en ningún caso podemos intercambiarlos durante el transcurso de una pelea. Y todo esto, como siempre, aderezado con la clásica jugabilidad de Capcom, que pone especial énfasis en la ejecución de los golpes y ataques especiales, que resulta muy sencilla y asequible para todo tipo de jugadores.

Gráficamente, *Capcom Vs SNK 2000 Pro* aprovecha todo el potencial de la consola y pone en pantalla unos luchadores bastante grandes y bien animados. De hecho, lo peor son los tiempos de carga, que siempre saltan a la palestra cuando un luchador pierde toda su energía, así que podéis imaginaros la lentitud con que se desarrolla un igualado combate entre equipos de 4 luchadores...

En fin, *Capcom Vs SNK 2000* es una magnífica despedida de la lucha en PSOne.



El último ataque

Capcom se despide de la lucha en PSOne con uno de sus últimos éxitos, del que ya hemos podido ver la secuela en PS2. Sabemos que las comparaciones son odiosas, pero lo cierto es que esta versión sale bastante bien parada, salvo por los tiempos de carga y algunos fallos gráficos.



Es en los ataques especiales donde más se nota uno de los principales fallos del juego: la pixelación.



Los tiempos de carga son bastante frecuentes, y se suceden cuando un luchador cae derrotado.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**	Formato: **CD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1 bloq.) · VOLANTE · MULTITAP · PISTOLA · RATÓN



Gráficos 8 Sonido 6 Diversión 8
Duración 7 Calidad/Precio -

↑ Tener en un mismo juego a los personajes más emblemáticos de toda la lucha 2D.

↓ Una y mil veces, los tiempos de carga. Y puestos a decir, la pixelación de los gráficos.

Si te gustan los juegos de lucha "Made in Capcom" tienes ante ti un gran juego, que además será el último en PSOne. **8**

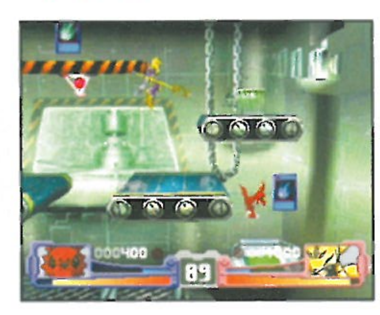
Compañía **Bandai** | Género **Lucha** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)** | Edad **+3**

Digimon Rumble Arena

Sencillos combates digitales

Los fans de los Digimon están de enhorabuena: tras el relanzamiento Platinum de *Digimon World*, vuelven los monstruos digitales en un salvaje juego de lucha.





Los diez Digimon más populares y sus correspondientes evoluciones protagonizan este juego de lucha uno contra uno, que viene dispuesto a rejuvenecer a base de golpes los 32 bits de PSOne.

La apuesta por la acción en detrimento de la técnica está clara: hasta el más poderoso golpe se ejecuta con la simple pulsación de un botón, dando lugar a enfrentamientos tan jugables y divertidos como simples, en los que el machaque de botones es una buena estrategia para reducir a cero la barra de energía del rival.

Este concepto de "lucha-espectáculo" se ve potenciado además por los escenarios, amplias zonas interactivas llenas de plataformas. En ellos debemos estar atentos a peligros como el desprendimiento de rocas gigantes, lagos de lava, suelos que se abren o incluso escenarios enteros que giran sobre sí mismos. Todo ello representado con unos sencillos gráficos 3D, pero con personajes perfectamente reconocibles y efectos de sonido, luz y color bastante espectaculares.

Es un lástima que un juego tan divertido como este *Digimon Rumble Arena* no tenga un número más elevado de opciones, ya que a parte del tradicional modo arcade, sólo tenemos unos pocos minijuegos y partidas para dos jugadores simultáneos, y se echa mucho de menos un modo para cuatro jugadores. En cualquier caso, si eres un fan de estos personajes disfrutarás a tope probando los poderes de todos y cada uno de los Digimon. Si no te gustan los digimonstruos...



El enemigo final es el terrible Reapermon. Sus golpes especiales son los más demoledores de todo el juego y, cuando seas tú el que tomes su control, ningún enemigo se te resistirá.



La clave: evolución

Los Digimon evolucionan durante los combates a formas más poderosas y con golpes propios. Además, cuentan con un ataque especial de poder demoledor que una vez ejecutado los devuelve a su forma original. Aunque en casos como el de Renamon, la forma primitiva resulta tanto o más efectiva.



Los golpes especiales dejan tiritando al rival más pintado, pero a veces no son fáciles de conectar.



En los combates, la digievolución será el único momento en el que veremos a los "protas" humanos de la serie.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **CD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1-2**








DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1 bloq.) · VOLANTE · MULTITAP · PISTOLA · RATÓN

Gráficos 7 · Sonido 6 · Diversión 7 · Duración 6 · Calidad/Precio 8

↑ Todo el carisma de los Digimon y las grandes dosis de acción sin complicaciones.

↓ Su escasez de modos de juego y su simple jugabilidad lo hacen monótono pronto.

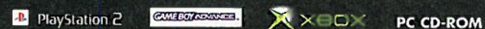
Un juego de lucha que ofrece acción sin concesiones para los fans de la serie, aunque tiene pocas opciones y se hace corto. **7**

HORMIGAZ

EXTREME RACING

Advertencia : la velocidad provoca un intenso hormigueo

800 metros por hora es una velocidad tremenda cuando eres una hormiga diminuta. Compite por el primer puesto con tu personaje favorito de la famosa película HormigaZ con vehículos asombrosos. Haz surf con una hoja, corre con un fusible con ruedas y salta sobre una avispa para participar en una carrera de infarto. Puede que un hormiga sea un ser minúsculo pero... ¡puede ser también el rey de la velocidad!







PC CD-ROM










Juegos de pistola

PON A PRUEBA TU PUNTERÍA

Tienes una pistola, te gustan los juegos que ponen a prueba tus reflejos y tu puntería, pero no sabes por cuál decidirte. No es problema, en estas páginas te damos todas las pistas para que elijas el juego que mejor se adapte a tu estilo y tus preferencias. La decisión es tuya.

LOS 6 JUEGOS A EXAMEN

- →Dino Stalker
- →Endgame
- →Police 24/7
- →RE Gun Survivor 2
- →Time Crisis 2
- →Vampire Night

Dino Stalker

Casi como un "shooter" subjetivo

Compañía: **Capcom** | Precio: **62,95 € (10.474 ptas)** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 2 (142 kb)  | Dual Shock 2 | Pistola

Valoración Gráficos: **B** Diversión: **B** Calidad/precio: **B**



La tercera entrega de la serie *Gun Survivor*, *Dino Stalker*, logra combinar toda la emoción de los arcades de pistola con una libertad de movimientos absoluta, sin la "tiranía" de los clásicos raíles a lo *Time Crisis*. ¿Original? Sí, pero...

En *Dino Stalker* nos moveremos a nuestro antojo por los escenarios acabando con todos los dinosaurios que nos salgan al paso. Además de movernos y girar, hay una serie de acciones especiales que deberemos dominar, como el cambio de arma, la mira telescópica, etc. Todo ello nos deja un control con mucha más "chicha" de la que solemos encontrar en un arcade de pistola al uso. Tanto, que en la práctica puede volverse hasta incómodo, siendo mucho más asequible jugar con el Dual Shock 2 que con pistola (admite la G-Con 2 y la G-Con 45).

El apartado gráfico muestra un buen nivel, y aunque los escenarios lucen bastante niebla, esto queda compensado con un elevado grado de interactividad (podemos destrozarlo casi todo) y una correcta fluidez de movimientos que ayuda a lograr, junto con el sonido, una creíble ambientación.

Lamentablemente, el juego resulta muy corto y sus extras ocultos (que obtenemos acabando el juego varias veces) son sólo variantes del modo principal. Vamos, que no tiene los minijuegos y misiones sueltas que exhiben títulos como *Vampire Night*.

Dino Stalker es original y está mejor acabado que su antecesor, *Gun Survivor 2*, pero no alcanza al genial *Time Crisis 2*. Pruébalo si te apetecen nuevas experiencias.



En *Dino Stalker* contaremos con varios tipos de armas alternables, como este lanzamisiles.



El diseño de los dinosaurios no está nada mal. Lástima que haya tanta niebla en los fondos...

Endgame

A la sombra de los mejores

Compañía: **Planeta** | Precio: **62,95 € (10.475 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 2 (50 kb)  | Dual Shock 2 | Pistola

Valoración Gráficos: **B** Diversión: **MB** Calidad/precio: **B**



Podremos destrozar gran parte de los elementos del escenario con nuestros disparos.



Los enemigos finales de *Endgame* piden a gritos más contundencia y espectacularidad.

Si la práctica totalidad de los juegos de pistola aparecidos en PS2 hasta el momento tienen un rasgo propio que les diferencia del resto, éste no es el caso de *Endgame*, un título divertido, pero muy poco original y que no pasa de correcto en ningún aspecto.

Su esquema de juego es clavado al de *Time Crisis 2*, a saber, nos movemos con los típicos "raíles" hasta las zonas de disparo, donde tenemos un tiempo límite para acabar con los enemigos, mientras que esquivaremos sus balas cubriéndonos para recargar. Este sistema tan "conservador" no deja lugar alguno para la innovación, aunque resulta tan divertido como cualquier arcade de pistola clásico.

En lo que no se parece en nada a *TC2* es en el apartado gráfico. Pese a mostrar unos escenarios con un alto grado de interactividad (nuestras balas hacen mella en casi todo), son bastante simplones, igual que el diseño de los enemigos y sus animaciones. Pero sin duda el punto más negro de este apartado gráfico son las secuencias de vídeo, muy poco trabajadas.

En cuanto a la duración, *Endgame* está por encima de la media, con un extenso modo principal (al que se puede jugar con dos pistolas), un modo secundario completamente diferente y un buen puñado de minijuegos sueltos. Este detalle le salva de ser un mero clon de los juegos de Namco y le aporta algo de carisma, pero aún así *TC2* y *VN* están muy por encima de él a nivel global.



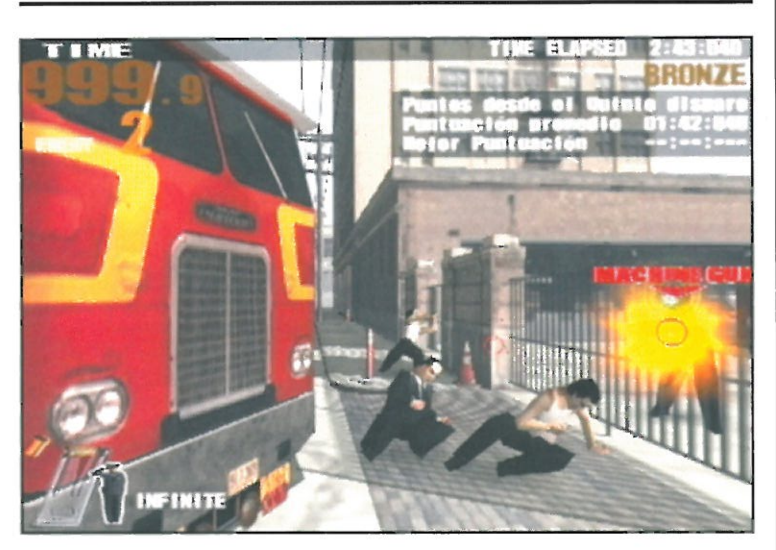
Police 24/7

Tus movimientos también cuentan

Compañía: **Konami** | Precio: **62,95 € (10.475 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (90 kb) | Dual Shock 2 | Pistola

Valoración Gráficos: B Diversión: R Calidad/precio: R



Con *Police 24/7*, Konami consiguió llevar la esencia de su recreativa *Police 911* al salón de nuestra casa, conservando incluso su gran particularidad: el uso de una cámara que transmite nuestros movimientos al juego. Ésta es, sin duda, su mejor baza.

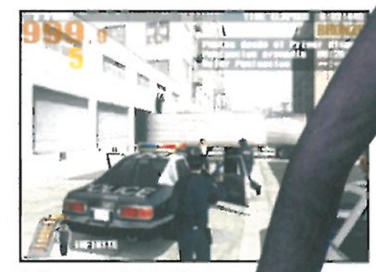
Como es obvio, el aspecto más interesante de este título es la posibilidad de jugarlo con una webcam, que registra nuestros movimientos cuando nos cubrimos o buscamos un mejor ángulo de tiro, ofreciéndonos una perspectiva diferente en función de nuestra posición. Así pues, la cámara pese a no ser imprescindible (se pueden utilizar los sticks del Dual Shock 2), sí resulta necesaria para sacar todo el jugo a este título. Además, funciona bastante bien.

De hecho, podríamos decir que si no posees una webcam (porque el juego no la incluye), *Police 24/7* pierde casi todo su interés, ya que técnicamente no es gran cosa y utilizando el mando resulta hasta incómodo (aunque no tanto como los *Gun Survivor*). Además debes tener en cuenta qué modelo de pistola tienes, porque *Police 24/7* no es compatible con la G-Con 2...

Para colmo, es uno de los títulos más cortos de toda la comparativa (pese a sus rutas alternativas y desafíos sueltos) y tiene los minijuegos más insulsos que hemos visto en mucho tiempo. Así las cosas, *Police 24/7* sólo se entiende jugándolo con una webcam. Si no la tenéis o no tenéis pensado comprarla, el juego pierde todo su encanto. Pero si buscáis nuevas experiencias en el género, no dejéis de probarlo.



Las flechas amarillas nos indican en qué dirección podemos movernos para cubrirnos y recargar.

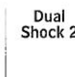


En la mayoría de las misiones iremos acompañados.

RE Gun Survivor 2

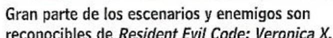
El tiro por la culata

Compañía: **Capcom** | Precio: **62,95 € (10.475 ptas)** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (57 kb)  | Dual Shock 2  | Pistola 

Valoración Gráficos: R Diversión: R Calidad/precio: M 





Gran parte de los escenarios y enemigos son reconocibles de *Resident Evil Code: Veronica X*.



En el modo principal vamos acompañados por Steve o Claire, aunque no sirve para mucho...

Capcom demostró con *RE Gun Survivor 2* que no es oro todo lo que reluce. Y es que la mediocridad general que presenta este título no sólo le coloca en el último puesto de la comparativa sino que le hace indigno de llevar el nombre de *Resident Evil*.

Al igual que la primera entrega (aparecida en PSOne), en *Gun Survivor 2* la acción no se estructura sobre caminos prefijados (los famosos "raíles" de títulos como *Time Crisis 2*), sino que tenemos completa libertad para movernos a nuestro antojo por los escenarios. Este innovador aspecto sería muy interesante si no fuera porque a la larga el control se vuelve tan incómodo que dejaremos a un lado nuestra pistola para continuar jugando con el Dual Shock 2. Y es que disparar a la vez que giras la cámara para buscar el objetivo, te mueves para esquivar, cambias de arma... es demasiado complicado, incluso con la ergonómica G-Con 2 (también admite la G-Con 45). Además, tampoco es un dechado de virtudes gráficas: muestra "popping" y niebla a mansalva, zombis lentos y con poco detalle, una IA para olvidar, molestas ralentizaciones...

Para colmo, no hay modo para dos jugadores y sólo encontramos un modo de juego secundario, que es una variante del original. En fin, un título bastante mediocre que basa su interés en el atractivo de la saga *Resident Evil*. Si te atrae este concepto de juego, es mejor la tercera entrega de esta misma serie: *Dino Stalker*.



Time Crisis 2

El rey también en PS2

Compañía: **Namco** | Precio: **29,99 € (4.989 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 2 (50 kb) | Dual Shock 2 | Pistola

PLATINUM

Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: E



Gracias a *Time Crisis 2*, los chicos de Namco volvieron a dejar claro que no sólo saben hacer grandes juegos de pistola, sino que además hacen soberbias conversiones. Y es que *TC2* para PS2 logra superar incluso a la recreativa original mediante diversos añadidos gráficos y modos de juego inéditos y exclusivos.

Por calidad técnica, jugabilidad y capacidad de divertir, nos hayamos ante el mejor juego de pistola del catálogo de PS2. Para empezar, la respuesta de la pistola es impecable (la mejor de la comparativa junto con la de *Vampire Night*), lo que hace que sea una delicia "pasearse" a través de los "raíles" por los diversos escenarios acabando con los malos de turno. Además, tanto escenarios como enemigos presentan un altísimo grado de detalle, un grandioso uso del color y unos añadidos gráficos con respecto a la coin-op (como el humo de las armas), que le aportan más contundencia.

En cuanto a los modos de juego, junto al principal (idéntico a la recreativa), tenemos otros cuatro secundarios y la opción de jugar con un amigo a pantalla partida o con cable i-link en dos televisores. Por último, también podemos jugar en solitario con dos armas, lo que resulta francamente divertido.

Pese a estas opciones, *TC2* no es el juego más largo de la comparativa, aunque sí es la apuesta más completa y mejor acabada. Además, es Platinum.



La calidad gráfica del juego es muy alta y en ciertos detalles supera incluso a la recreativa.

Las tres fases plantean intensas situaciones, como tiroteos de tren a tren o en lanchas motoras.

Vampire Night

La unión hace la fuerza

Compañía: **Namco/Sega** | Precio: **59,99 € (9.981 ptas)** | Idioma: **Cast.** | Edad: **+18**

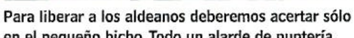
Periféricos: Memory Card 2 (36 kb) | Dual Shock 2 | Pistola





Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB





Para liberar a los aldeanos deberemos acertar sólo en el pequeño bicho. Todo un alarde de puntería.



Los 5 enemigos finales son realmente terroríficos y espectaculares. Con ellos sudaréis, y mucho.

Dos de las compañías con más experiencia a la hora de programar juegos de pistola como son Namco y Sega aunaron esfuerzos para desarrollar *Vampire Night*, un título de lo más sólido que destaca por su conseguida ambientación y su demoledor apartado jugable.

Y es que *VN* reúne todo lo que un buen arcade de estas características debe tener. La respuesta de la pistola es rápida y precisa, a la altura de la de *TC2*. La parcela gráfica resulta de lo más atractiva, con oscuros y detallados escenarios por los que los enemigos se mueven con una velocidad endiablada. Y todo ello arropado por un apropiado apartado sonoro, sólo empañado por un doblaje cuestionable.

Además, *VN* incorpora algunos elementos que le dotan de cierta personalidad propia, como la posibilidad de ir por caminos alternativos, la necesidad de disparar a las balas enemigas para evitar que nos alcancen, sin tener opción a cubrirnos, o la inclusión de tiendas donde podremos comprar ítems.

La única pega de importancia de *VN* es su corta duración. El modo principal resulta demasiado breve, aparte de no ser muy difícil. Y aunque tiene divertidos minijuegos y misiones sueltas, éstos no terminan de paliar del todo este problema. No obstante, es tan jugable y divertido (sobre todo jugando con otro amigo) que todo seguidor del género que se precie debería tenerlo.



Al igual que ocurrió en PSOne, parece que nadie puede con *Time Crisis 2*. Por calidad técnica, opciones y capacidad de divertir, es el indiscutible ganador de la comparativa. Le sigue muy de cerca el también divertidísimo *Vampire Night*. Por detrás de ellos hay un gran salto cualitativo, ya que aunque son propuestas interesantes tienen una calidad muy inferior con respecto a los dos primeros.

1


2


3


4


5


6


TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES										COMP. DEL JUEGO				CARACT. TÉCNICAS					COMPORT. DE LA PISTOLA					
		Nº de jugadores	Modos de juego	Nº de fases	Nº de pruebas	Niveles de dificultad	Armas	Items	Dificultad	Duración		Puntería y precisión	Reflejos	Exploración		Escenarios	Enemigos	Música	Efectos de sonido		Respuesta	Precisión	Funciones especiales	Compatible G-Con 2	Otras pistolas
Dino Stalker	B	1-2*	2	7	-	3	17	Sí	Media	R	MB	Medio	Bajo	Bajo	B	B	MB	B	MB	B	B	MB	Sí	Sí	Sí
Endgame	MB	1-2*	4	5	24	1	1	No	Alta	MB	B	Alto	Medio	Nulo	B	B	R	B	B	MB	MB	MB	Sí	Sí	Sí
Police 24/7	B	1	4	6	8	9	1	No	Media	R	B	Alto	Medio	Nulo	B	B	B	B	MB	B	B	B	Sí	No	Sí
RE Gun Survivor 2	B	1	3	5	20	5	11	Sí	Alta	B	MB	Medio	Bajo	Medio	R	M	R	B	B	R	R	R	Sí	Sí	Sí
 Time Crisis 2	E	1-2	5	3	41	5	3	No	Alta	MB	B	Alto	Alto	Nulo	E	E	E	MB	E	E	E	E	Sí	Sí	Sí
Vampire Night	E	1-2	3	6	50	5	1	Sí	Media	MB	B	Muy Alto	Muy Alto	Nulo	MB	E	MB	MB	MB	E	E	E	Sí	Sí	Sí

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.

Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Es la puntuación global de todos los datos objetivos del juego, que terminan dando forma a uno subjetivo: la duración.

Número de jugadores: Indicamos el número de jugadores simultáneos. El asterisco (*) indica que la opción para dos jugadores existe pero ha de ser desbloqueada primero, es decir, es una opción oculta.

Número de pruebas: es la cantidad de minijuegos, misiones sueltas, fases de entrenamiento, etc. que posee el juego, además del modo principal.

Ítems: Si tenemos a nuestra disposición algún tipo de objeto en el juego, como varios tipos de munición, plata, botiquines...

Duración: Tenemos en cuenta tanto la extensión de los modos de juego como la cantidad de pruebas sueltas, además de las posibilidades de "replay".

COMPONENTES DEL JUEGO:

Aquí "desmenuzamos" los diferentes títulos para descubrir sus diversos "ingredientes". Cuanto más variado, mejor que mejor.

Puntería y precisión: obviamente todos los títulos analizados tienen este componente, pero no es lo mismo disparar "a la masa", que tener que dar a los enemigos en un punto determinado.

Reflejos: En todos nos harán falta en mayor o menor medida, pero no es igual tener la posibilidad de escapar que tener que disparar a las balas enemigas para evitar que nos den.

Exploración: Si los juegos no van sobre raíles (como es el caso de *Dino Stalker* y *RE Gun Survivor 2*), habrá que moverse para encontrar el camino, llaves, etc. e incluso usaremos mapas y radares de posición.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

En este apartado se evalúan los aspectos más relevantes del apartado técnico:

Escenarios: Se puntúa tanto su calidad como el nivel de interactividad que muestren (si podemos destrozarlos con nuestros disparos, vamos)

Enemigos: tenemos en cuenta tanto su diseño como la calidad de las animaciones.

COMPORTAMIENTO DE LA PISTOLA:

Respuesta: Valoramos si la pistola responde con suficiente rapidez.

Precisión: Hablando en plata, si los tiros impactan donde queremos o no.

Funciones especiales: Si además de disparar podemos hacer otras cosas con la pistola, como recargar, cambiar de arma...

Compatible G-Con 2: Si el juego es compatible con la pistola USB de Namco (sólo *Police 24/7* no es compatible con ella).

Otras pistolas: Bajo este genérico apartado indicamos si los juegos son compatibles con otras pistolas (no USB). En general, el modelo compatible con todos los títulos es la G-Con 45 de Namco. Pero hay juegos que también admiten otras, como ocurre con *Police 24/7* y la Justifier de Konami. De todas formas, lo mejor es que antes de comprar un juego os aseguréis que es compatible con la pistola que tengáis.

Dirección C/ Los Vascos, N°17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, PlayManía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Compras de PSOne

Os sigo desde hace poco, pero me encanta vuestra revista, aunque habléis poco de PSOne. Me gustaría que me recomendárais qué juego comprarme *¿Spider-Man* o *Spider-Man 2*? ¿Cuál de la saga *Tomb Raider*? ¿*Medal of Honor* o *MOH2*?

✉ Óscar Ansede Vidal (A Coruña)

Todos esos juegos son Platinum y todos son excelentes compras, por lo que te recomendamos... todos. Es difícil elegir. Los *Spider-Man* son muy parecidos, aunque la segunda parte corrige algunos fallos técnicos de la primera. Con respecto a *Tomb Raider*, cada persona piensa que un capítulo de la saga es mejor que otro, pero es una cuestión de gustos. Cómprate uno de ellos (el más variado es *Chronicles*) y si Lara te engancha como a nosotros, no dudes en jugarte también todos los demás. Lo mismo te decimos de *Medal of Honor* (la segunda parte es más variada).



La saga *Medal of Honor* es de lo mejorcito que puedes jugar en PSOne.

¡Pánico para el 2005!

Hola amigos de PlayManía. Tengo una PS2 y he leído un artículo que hablaba del lanzamiento de PS3 para el 2005. Se me puso la piel de gallina. ¡Si no hace ni dos años que salió PS2! ¿Es verdad o es sólo un rumor? Si es cierto, ¿quiere decir que apenas quedan dos años para disfrutar de PS2?

✉ Francisco Raso Lucena (Córdoba)

No te dejes impresionar por todo lo que oyes o todo lo lees. Ni la propia Sony sabe cuándo va a sacar una sustituta de su actual consola, eso puedes tenerlo claro. La fecha del 2005 ha podido salir de una simple cuenta: PS2 salió al mercado seis años después de que saliera PSOne. ¿Se te hizo corto el tiempo que jugaste con PSOne? En cualquier caso, por sentido común, Sony no va a poner en el mercado una PS3 hasta que esté demostrado que PS2 no puede dar más de sí, y por el momento la máquina no hace más que sorprendernos. Tranquilo, que ya verás que cuando el relevo suceda no es tan grave como tú te crees.

Aún habrá que esperar mucho tiempo para ver a la sustituta de PS2.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Los DVD NTSC

Hola playmaníacos, voy a ser breve, ¿por qué un DVD NTSC se ve sin color? ¿Hay algo para remediarlo?

✉ Loreto Mengó (Madrid)

Los DVD NTSC, independientemente de la zona, pueden ser leídos por la mayoría de los reproductores DVD PAL, pero para obtener una calidad óptima de imagen sería necesario un televisor capaz de interpretar este formato. Obviamente, el tuyo no lo es. Además, recuerda que no todas las películas en DVD se ven en todos los países. Existen 6 zonas y España pertenece a la zona 2. Si la película NTSC que tienes es americana no vas a poder verla porque es Zona 1. Es un sistema de protección que llevan todas las películas y todos los lectores DVD del mercado, salvo los multisistema.

Problemas con el Dual Shock 2

Hola, tengo un problema con mi Dual Shock 2. El otro día jugando a *GT3* al darle a la ✖ el coche se quedaba parado y no aceleraba bien y también tengo otro problema y es que la luz que indica el modo analógico se pone a parpadear y el coche no reacciona. Sólo me ha pasado en este juego. ¿Es problema del mando o del juego?

✉ Sergio Fabián (e-mail)



Como ocurría con en Dual Shock, el DS2 suele empezar a fallar en el botón ✖.

Lo más probables es que sea un problema del mando que se te manifiesta en *GT3* porque utiliza todas las funciones analógicas del Dual Shock 2, incluidos los botones. Si sólo te pasa con este juego y dispones de otro mando, lo mejor es que aguantes hasta que casque del todo. También puedes arriesgarte a abrirlo. Suele ser que le ha entrado porquería y por eso se atasca. Aunque, claro, si lo abres te lo puedes cargar del todo...

La conexión a Internet

Hola, querría que me explicárais cómo va a ser la conexión de la PS2 a Internet, qué voy a necesitar para poder conectarme y cuánto me va a costar todo eso.

He oído que me voy a tener que comprar un módem, pero digo yo que el módem te lo dará la compañía que tengas contratada. ¿Me lo podríais aclarar?

✉ S.F. Sanz (e-mail)

Bueno, pues aunque cueste creerlo, todavía no se sabe cómo va a funcionar exactamente el tema. Sony no suelta prenda y lo más probable es que el proceso sea distinto en cada territorio. Vas a necesitar módem, pero habrá que ver cómo, cuándo y cuánto. Si tú ya tienes contratada una conexión y tienes módem, es probable que te sirva el que ya tienes... Puede que Sony venda un módem con el pack de conexión, que el proveedor con el que Sony llegue a un acuerdo te lo facilite al darte de alta, que sea como con el PC y te lo regale la compañía (aunque suelen ser ofertas puntuales)... Todo son especulaciones...



Onimusha

Movimientos • Enemigos • Ítems • Puzzles • Armas

¡¡Archívalas en las cajas de tus juegos favoritos!!

No te pierdas nuestra guía especial del mes que viene

PROBLEMAS TÉCNICOS

Diversas conexiones PS2

Hola amigos de PlayManía, tengo una fantástica PS2 y algunas dudas sobre ella ¿Qué son las salidas de componentes RGB y Cb, Pb, Cr, Pr y el Digital Out? ¿Para qué sirven?

✉ Xabier López (San Sebastián)

Las salidas de vídeo de las que hablas ofrecen una mayor calidad de imagen que el vídeo compuesto, que es el cable que te viene por defecto en la consola. El vídeo compuesto divide la señal de la consola en una de vídeo (cabeza amarilla) y dos de audio (blanca y roja). Las salidas de componentes son superiores. El cable RGB, siempre con cabeza de euroconector, transmite la señal de la imagen en tres canales, que son los tres colores básicos que usa un televisor para producir por combinación todos los demás, es decir, usa una señal para el Rojo (R), otra para el verde (G) y otra para el azul (B). De este modo, la imagen es mucho más clara y nítida. Luego tienes el Cable de Componentes Y'PbPr, que mantiene separadas las tres señales de vídeo (igual que en el RGB), pero además tiene en cuenta la luminancia y la cromancia. Se le suele llamar YUV y, en lugar de tener cabeza de euroconector tienes 5 clavijas RCA, como las del vídeo compuesto, tres para el vídeo (verde, azul y roja) y dos para el audio (blanca y roja). Como suponemos que ya te habrás liado lo suficiente, te diremos que muy pocos televisores están preparados para la conexión de componentes YUV, que de hecho suelen ser incompatibles con RGB. Obviamente, sirven para mejorar la calidad de imagen en pantalla.

La salida Digital Out sirve para sacar la señal de audio de la consola hacia un amplificador capaz de descomponerla en varios canales de sonido. Es imprescindible usarla si queremos ver películas en DVD disfrutando del sonido Digital, ya sabes, el llamado envolvente.



La salida Multi AV permite todo tipo de conexiones: RFU (antena), vídeo compuesto, RGB, YUV. A su izquierda, la salida Digital Out es para el audio.

Conexiones de sonido

Hola PlayManíacos. Compré el Inspire 5.1 y creo que sólo hay que conectarlo con el cable óptico, aunque en las instrucciones también se muestra otra conexión con varios cables. ¿Basta con el óptico o hay que conectarla como pone en el esquema?

✉ José (Madrid)

Este equipo, como todos los de Creative, ofrece un amplio abanico de posibilidades de conexión e incluye los cables necesarios para que adaptes el aparato a tus necesidades. En este caso te vale con el cable óptico, pero también puedes recurrir al otro sistema que se te ofrece, aunque sea menos efectivo.



El Inspire 5.1 de Creative Labs es un sistema de altavoces con muchas opciones de conexión.

PS2, los DVD-ROM y otras dudas

Hola amigos de PlayManía. Voy a comprar una PS2 y me gustaría saber si puede leer los DVD-ROM que traen algunos DVDs. ¿De verdad PS2 puede tragarse los discos de PSOne suavizando texturas y reduciendo tiempos de carga? ¿Es cierto que ahora con la consola se incluye en mando DVD de Sony?

✉ Elías Santos Pérez (Huelva)

PS2, igual que cualquier otro vídeo DVD, no puede leer DVD-ROMS, pero tú no te refieres a los DVD-ROMS, sino a los discos de extras que incluyen algunas películas y juegos. Estos discos no son DVD-ROMS, son vídeo DVD igual que una película. Eso sí, algunos de estos DVD de extras incluyen opciones DVD-ROM a las que sólo se puede acceder desde un ordenador.

Sí, PS2 se traga los discos de PSOne, y en el menú de configuración podrás activar opciones para la mejora gráfica. La velocidad de carga viene de regalo. Lo que no viene de regalo con la consola es el mando a distancia.

Una de recomendaciones



GTA III es uno de los mejores juegos para PS2.



Silent Hill 2. Un terrorífico Survival. No te olvides de *RE Code: Veronica*.

Tengo una PS2 y no la he usado mucho porque he estado fuera de España y ahora que he vuelto no estoy al día de los juegos que han salido. Quería saber si podéis hacer la lista de juegos que han salido desde el principio, puntuados y comentados como hacéis en las hojas finales de vuestra revista, pues me parecen de gran ayuda a la hora de decidirme por la compra de un juego u otro. Si no es posible, me gustaría saber vuestra recomendación en relación a mis gustos y a vuestras preferencias personales. Me gustan los juegos del tipo: *Resident Evil* (en general Survival Horror), *Metal Gear Solid*, *Gran Turismo*, *Bust a Move* (o igual de entretenidos para jugar a dobles), *Final Fantasy*, *Syphon Filter*, *Abe*, *Omega Boost*...

✉ Óscar García (e-mail)

Bueno, con la Guía de Compras que aparece todos los meses en la revista debería bastarte. Ponernos ahora a elaborar una lista entera para ti sería una pasada. De todos modos, teniendo en cuenta los gustos que nos describes, tú mismo te has contestado. Cómprate *RE Code: Veronica X* (ahora en Platinum), *Silent Hill 2*, *Metal Gear Solid 2*, *Gran Turismo 3*, *Super Bust A Move* (tirado de precio) o *Final Fantasy X*. No ha salido *Syphon Filter* aún, pero puedes probar *Head Hunter* y *Max Payne*. Tampoco hay un *Abe*, pero *ICO* es una aventura sorprendente, igual de sorprendente que *Abe*, aunque distinta. El juego más similar a *Omega Boost* es *ZOE*. Todos estos son grandes juegos, pero no te olvides de títulos como *GTA III*.

Deportes minoritarios

Hola playmaníacos. ¿Cómo os va la vida? Quería que me informarais si van a sacar algún juego de golf para PS2 y alguno de ciclismo.

✉ Uno de Villafranca del Penedés.

El mejor simulador de golf para PS2 es *Tiger Woods PGA Tour 2002*, es de EA Sports y cuesta 64,95. Es un gran juego y te encantará si te gusta este deporte.

Con respecto al ciclismo, Konami acaba de poner a la venta *Le Tour de France* (59,95), el primer juego de ciclismo en carretera que somos capaces de recordar en consola. Vamos, que estás de suerte. Es un juego que, si te gusta este deporte, sabrá divertirte y podrás pasar con él buenos ratos, aunque a la larga su mecánica se haga a veces un poco repetitiva.

Tiger Woods, también muestra la calidad de su swing en PS2.

Una de volantes

Hola playmaníacos quisiera haceros algunas preguntas. ¿Qué diferencia hay entre el volante GT3 Force y el Driving Force? ¿El GT Force es compatible con juegos como *Le Mans 24 Horas*, *F-1 2001*, *Moto GP 2*...?

✉ Toni Rocamora Pacheco (Alicante)

En realidad no hay ninguna diferencia. Lo que ocurre es que Sony lanzó un volante con el logotipo de *Gran Turismo 3* cuando el juego se puso a la venta. Este volante era de Logitech y es el que ahora comercializa esta compañía con su nombre original, Driving Force. Este volante tiene la particularidad de ser USB, lo que significa que sólo es compatible con juegos que aceptan este tipo de conexión, como *Gran Turismo 3* o *F-1 2001*. La mayoría de los que mencionas en tu carta, muchos bastante antiguos, no son compatibles con esta posibilidad. Es una pena que no todos las compañías hagan que sus juegos sean compatibles con volantes de estas características, porque son los mejores y más fiables.



El volante de *Gran Turismo 3*, ahora se vende con su nombre real: Driving Force, de Logitech.

Periféricos y precios

Hola playmaníacos. Os voy a preguntar sobre el precio de los periféricos, porque lo que me parece un atraco no es el precio de la consola, sino de cosas como la tarjeta de memoria, algunos volantes (los mejores), los cables y hasta de los pads. ¿Sabéis si Sony bajará el precio de sus accesorios?

✉ Alberto Luego Martín (Málaga)

Sony va a poner a la venta en Japón una nueva serie de periféricos de distintos colores para PS2 que, además, van a ser más baratos que los actuales. Nos referimos a tarjetas y Dual Shock 2. Es de suponer que cuando estos aparatos lleguen a Europa también se rebajarán los precios, aunque de momento vamos a seguir pagando una burrada, como tú dices, por los periféricos. De todos modos, piensa que una Memory Card 2 "aguanta" muchas más partidas que una de PSOne, que era poco más barata durante los primeros añitos de la consola. Es cara, pero al menos dura...

Aventuras en PSOne

Hola amigos de PlayManía. Felicidades por la revista. Tengo una PSOne y soy un poco novato. Me gustan los juegos tipo *Dino Crisis*, *Spider-Man* y *Syphon Filter*. ¿Qué otras me recomiendan? No sé si comprarme *C-12*, ¿vosotros que decís?

✉ Santiago Florián (e-mail)

Bueno, es obvio que te gustan las aventuras de acción. Si quieres completar tu colección, hazte con *Metal Gear Solid*, *Tomb Raider* (cualquiera de ellos), *Resident Evil* (vale cualquiera también), *Silent Hill*, *Medievil 2*... *C-12* lo dejaríamos para después de todos estos.


Tomb Raider Chronicles es una de las aventuras imprescindibles en PSOne.

Más Grand Theft Auto

Hola playmaníacos. Primero quería deciros que soy un lector vuestro desde toda la vida y creo que sois los mejores. Quería saber si va a salir un nuevo *Grand Theft Auto* para PSOne o PS2 y si es así cuándo.

✉ Aitor (Lleida)

Está previsto que en noviembre se ponga a la venta *GTA Vice City* para PS2, que viene a ser como una ampliación de *GTAIII*. Es decir, contará básicamente con las mismas características, aunque el juego se desarrollará en Miami y, por supuesto, ofrecerá nuevas misiones.

Un fan de Gran Turismo

Hola amigos, me compré una PlayStation cuando vi *Gran Turismo* y me cambié a PS2 cuando salió *Gran Turismo 3*, vamos, que soy el fan número 1 de la saga. Quería saber si es verdad que *GT Concept* es tan corto. ¿Qué modos de juego tiene? ¿El dinero y los coches se pueden usar en *GT3*? ¿Cuándo va a salir *Gran Turismo 4*?

✉ Espartaco Pérez (Málaga)

GT Concept no tiene modos de juego como *Gran Turismo 3*, en realidad su mecánica es muy simple y consiste en correr los 5 circuitos que ofrece para mejorar tiempos y ganar nuevos coches. Ya está. Es como el Modo Arcade de *GT3*, pero más corto. Los coches de *GT Concept* no pueden ser usados en *GT3*, pero si consigues completar *GT Concept* al 100% te darán 1 millón de créditos para que lo gastes en *GT3*. De *GT4* lo único que se sabe es que está previsto para el 2003.

¿LO SABES TÚ?

Una respuesta a los problemas de volumen del DVD de PS2

Hola playmaníacos. El motivo de este E-mail es que he leído en vuestra revista y en más sitios, las continuas quejas por el bajo volumen de PS2 a la hora de reproducir películas en DVD.
El problema es de fácil solución, ya que es debido a la configuración de origen que trae la consola, ahora os explico el remedio. Con una película puesta nos vamos al menú de opciones (botón Select) y escogemos AJUSTAR.
Aparecerá un submenú y seleccionaremos AUDIO. En el siguiente menú vamos a VOLUMEN DVD donde tenemos 3 opciones: +2, +1 y NORMAL que es la configuración de origen. Si la cambiamos por +2 conseguiremos aumentar el volumen de la película sin tener que subirlo en la TV. Esperando haber sido de ayuda, os mando un saludo a todos

✉ Alejandro Koenig (Illes Balears)

El Criticón

Volver de vacaciones

• EL REGRESO SIEMPRE ES TRAUMÁTICO, sobre todo si tienes que trabajar, pero lo bueno es que siempre hay alguien que se cree muy listo, que se ha quedado en la ciudad todo el verano y que te suelta alguna bomba del estilo, "¿Te has enterado de lo de PS3?" A ti se te queda cara de bobo y contestas, "Pues no". La has liado, el listillo de turno te va a llenar la cabeza de rumores que ha leído en Internet y que luego ha engordado él a su gusto. Por supuesto, todo es falso, pero como él no se ha ido de vacaciones, de algo tiene que fardar, el pobre...

• Y TE EMPIEZAN A BOMBARDEAR con las maravillas que nos esperan en Navidad, los juegos bomba y todas esas cosas. Se te vuelve a quedar cara de tonto y piensas, ¿porqué no se acaba ya el verano? Menos mal que no nos hacen caso y el verano dura un poco más, porque es que pasadas las Navidades el invierno se hace de largo...

• SI NO HAS JUGADO DURANTE EL VERANEO, puedes aprovechar para ponerte al día y jugarte todo lo que caiga en tus manos. Como está de moda hacer juegos que duran tres horas, si haces una buena selección a la hora de alquilar, en una semanita (aunque tengas exámenes en septiembre), puedes pasarle revista a un montón de juegos.

• ¿QUE NO TE HAS IDO TODAVÍA?, vaya, perdona, no queríamos ser crueles. ¿Que no vas a salir de tu ciudad este año? Pues ya sabes, recórrete los mentideros de Internet y ponte al día para darle a la brasa al primero que vuelva fardando de moreno o de vacaciones de muerte en la conchinchina.

Pantalla LCD PSone

Producto oficial, producto de calidad

- Compatibilidad: **PSOne**
- Precio: **199,99 €**
- Distribuidor: **Sony**
- Teléfono: **91 377 71 00**
- Tipo: **Pantalla LCD**
- Valoración: 

Los mejores

1º Pantalla LCD Sony

2º Pantalla TFT Done

Hace ya unos cuantos meses os hablamos en esta misma sección de la primera pantalla portátil para PSone en ponerse a la venta. Pues bien, con casi un año de retraso, ya tenemos en nuestras manos la pantalla oficial de Sony, un periférico que une a su atractivo diseño unas prestaciones nada desdeñables.

Lo primero que llama la atención es el diseño y el tamaño de la pantalla, que combina a las mil maravillas con la coqueta consola de Sony. Mucho menos aparatosa que aquella Done de la que os hablamos en el número 36, la pantalla oficial optimiza el espacio adaptándose a las curvas de la consola y aportando un toque de calidad en sus conexiones y botones, menos bastos que los de la Done. Dos pequeños pero contundentes altavoces estéreo, situados a cada lado, redondean el conjunto.

El sistema de conexión no puede ser más sencillo, ya que pantalla se acopla a las entradas de corriente y a la Multi-AV sin problemas, al tiempo que dos tornillos terminan de fijar el conjunto. Una vez montada, la pantalla se comporta como una especie de tapa que podemos abrir para jugar (regulando su inclinación) o plegar totalmente sobre la PSOne cuando no la usemos. Una vez montada sólo tenemos que enchufar el adaptador de corriente que incluye y encender la PSOne. Un solo cable nos permite disfrutar del conjunto y, curiosamente, la pantalla no cuenta con un botón de "power" independiente, es decir, para encenderla hay que encender también la consola.



- Junto con la pantalla encontraréis una fuente de alimentación que darán energía tanto a la propia pantalla como a la consola.
- En la foto también podéis ver las conexiones mediante las que la pantalla se ajusta a PSOne.
- El diseño del periférico se adapta perfectamente a las redondeadas formas de la consola.



Una vez que la tenemos conectada podemos empezar a disfrutar. La calidad de imagen es excelente y su alta definición permite que se lean con nitidez las letras más pequeñas. De hecho, es sorprendente que en una pantalla de tan escaso tamaño, sólo 5 pulgadas, pueda jugarse tan bien a todo tipo de géneros, aunque algunos, como la estrategia, resulten cansados para la vista. Podremos regular el brillo (no el color ni el contraste) y también el volumen. De verdad, su definición y calidad resultan pasmosas.

En cuanto a conexiones, disponemos de una salida para auriculares, y jugar sin molestar a nadie, y de una salida de vídeo compuesto que nos permitirá enchufar el conjunto a una tele sin tener que desconectar la pantalla. Eso sí, no podemos conectarle nada exterior, salvo videocámaras, ya que no incluye entradas de vídeo compuesto, algo que sí ofrecía la pantalla Done y que nos daba la oportunidad de conectar un vídeo, un DVD o incluso una PS2. Próximamente se pondrá a la venta un adaptador para enchufar la pantalla al mechero del coche.

Lo cierto es que esta pantalla oficial ofrece menos posibilidades de conexión, menos opciones y menos cables, todo a un precio muy similar, que la pantalla Done. Sin embargo, la elegancia del conjunto es muy superior, el diseño resulta más compacto y atractivo y, lo más importante, la calidad de imagen es soberbia, superior incluso a la de la Done, que no es en absoluto mala. Y además, con la garantía de Sony. En definitiva un peculiar, original y caro periférico que permitirá que conviertas a tu PSOne en una consola casi, casi portátil.

Football Stadium

Ve poniéndote las botas y las medias

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **59,90 €**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **93 590 69 60**
- Tipo: **Alfom. de movimiento**
- Valoración: **B**

Si no te gusta derretirte en un campo de fútbol en pleno verano, quizá te interese el nuevo invento de Thrusmaster. Se trata de una alfombrilla similar a la que se usa en los juegos de baile que, colocada en el suelo, permite disfrutar de los juegos de fútbol de una manera mucho más divertida y activa de lo que es habitual. En el extremo superior posee tres sensores ópticos que detectan cuando algo pasa sobre ellos, que en este caso será tu pie (lo de hacer planchas lo dejamos a tu propia cuenta y riesgo). De esta forma, para chutar a portería y pasar raso o alto, tendrás que dar una patada tal y como lo harías en la realidad, pero haciendo que tu pie pase sobre uno de los tres sensores, según sea la acción que quieras llevar a acabo. Algo que resulta menos engorroso de lo que puede parecer, ya que el resto de las acciones (mover a los jugadores, esprintar, etc) son realizadas con un pad conectado a la misma alfombra, por lo que la acción se mantiene tan fluida como siempre.

Sin embargo, y este es su mayor defecto, resulta imposible regular la potencia del disparo o del pase, ya que los sensores no detectan la intensidad de la patada, algo que puede hacer que los más "profesionales" en esto del fútbol electrónico desechen la idea de probarla. Y es una pena porque tras unos minutos jugando, la cosa se hace bastante divertida a pesar de lo simple que resulta (olvídate darle efecto al balón con el exterior del pie).

Un artefacto que deberías probar si te encanta emular a Raúl y compañía. Aunque hemos de advertiros sobre el posible mal funcionamiento del periférico en consolas que pertenezcan al primer modelo de PS2 que se puso a la venta. Un punto negro que, sumado a un precio quizás un poco alto, empaña ligeramente su nota final.



DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **ALF:** Alfombrilla. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en pesetas son una conversión orientativa

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TEKKEN TAG TOUR.
- → 2.- VIRTUA FIGHTER 4
- → 3.- STATE OF EMERGENCY

Bloody Roar 3
Compañía: Hudson **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.

↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 VALORACIÓN: *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

Dead or Alive 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios, las luchadoras... y su nuevo precio.

↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

8 VALORACIÓN: *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 3
Compañía: Koei **Precio:** 34,95€ (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N. D.



↑ Un beat'em up en el que te enfrentas a docenas de enemigos.

↓ El desarrollo se reduce a golpear sin parar, lo que acaba aburriendo.

6 VALORACIÓN: Un beat'em up para 2 jugadores, pero con un desarrollo tan monótono como siempre.

Eve of Extinction
Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em de los de siempre, con un buen control y toque aventurero.

↓ Como todos los juegos del género, al final puede pecar de repetitivo.

7 VALORACIÓN: Las peleas multitudinarias tienen ritmo, y su toque aventurero aporta variedad.

Guilty Gear X
Compañía: Virgin **Precio:** 62,95 € (10.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ La estética clásica, las animaciones y los movimientos especiales.

↓ Escaso número de luchadores y los tiempos de carga.

6 VALORACIÓN: Un título de corte clásico que se ha visto superado por los grandes del género.

Kengo (Precio Especial)
Compañía: Crave **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.

↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 VALORACIÓN: Su enfoque, siguiendo el código del honor japonés, engancha por su originalidad.

Virtua Fighter 4
Compañía: Sega **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ El carisma de los luchadores, la calidad gráfica, el selector de 60 Hz...

↓ Tiene un control menos complejo que el de *Tekken* y sólo 13 personajes.

9 VALORACIÓN: Es el mejor juego de lucha que hoy por hoy puedes encontrar en PS2.

State of Emergency
Compañía: Take 2 **Precio:** 65,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un beat'em up con el planteamiento de *GTA III* e igual de "bestia".

↓ Que no tenga un modo Multijugador y ojito, que es para mayores.

8 VALORACIÓN: Si te gustan los beat'em up y el concepto y libertad de *GTA III*, no lo dudes.

Tekken T. T. (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es uno de títulos más impresionantes de PS2 y a un precio irresistible.

↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

9 VALORACIÓN: *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

The Bouncer
Compañía: Square **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em con un gran apartado gráfico y una idea muy original.

↓ Al final estás más tiempo viendo vídeos que jugando.

6 VALORACIÓN: Toda una rareza que supone un delirio visual, y al tiempo peca en la jugabilidad.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- JAK & DAXTER
- → 2.- GIFT
- → 3.- CRASH BANDICOOT

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex
Compañía: Vivendi **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una nueva aventura de Crash con nuevos retos y vehículos.

↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

8 VALORACIÓN: Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.

Evil Twin (Precio Especial)
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Derrocha imaginación, tanto en el argumento como en los escenarios.

↓ Es muy difícil. El impreciso control y las cámaras no ayudan nada.

7 VALORACIÓN: Un plataformas imaginativo, pero con algunos defectos de importancia y muy difícil.

Gift
Compañía: Cryo **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.

↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 VALORACIÓN: Original, largo, brillante y complejo. Un gran plataformas, aunque difícil.

Jak & Daxter
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.

↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

9 VALORACIÓN: Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.

Klonoa 2 Lunatea's Veil
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas entretenido y bonito que conserva lo bueno del anterior.

↓ No es totalmente 3D y te resultará fácil si eres un habitual del género.

6 VALORACIÓN: Un bonito y divertido plataformas, aunque facilón si se te da bien esto de saltar.

Rayman Revolution
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.

↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 VALORACIÓN: Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Woody Woodpecker
Compañía: Cryo **Precio:** 29,99 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ De corte tradicional, buen control, desafiante y a un excelente precio.

↓ Es un juego muy lineal en el que lo único que hay que hacer es saltar.

6 VALORACIÓN: Su desarrollo poco variado sólo le hace apto para incondicionales de las plataformas.

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- FINAL FANTASY X
- → 2.- METAL GEAR 2
- → 3.- RE. CODE: VERONICA X

Atlantis III
Compañía: Cryo **Precio:** 57,04 € (9.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una aventura gráfica pausada y sesuda de atractivos gráficos.
↓ Tiene una elevada dificultad y un ritmo lento. No es muy larga.

6 VALORACIÓN: Una gran opción si te gusta el género, aunque tienes que ser un jugador paciente.

Batman Vengeance
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 39,95 € (6.647 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La historia, la "bat-ambientación" y la variedad de los niveles.
↓ Problemas técnicos, como las cámaras, que afectan a la jugabilidad.

7 VALORACIÓN: Aventura sólida, con una acertada mezcla de géneros, ideal para fans del héroe.

Dark Cloud
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.
↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

7 VALORACIÓN: Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.

Drakan
Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un juego de acción con tintes roleros en el que podemos volar en dragón.
↓ Los combates son repetitivos y le falta profundidad al desarrollo.

7 VALORACIÓN: Los toques roleros y el uso del dragón salvan a esta aventura de la monotonía.

Ecco The Dolphin
Compañía: Sega **Precio:** 59,05 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ El fondo marino, sus habitantes, su belleza, el mismo Ecco...
↓ Exige mucha dedicación y el control es bastante mejorable.

7 VALORACIÓN: Excelente aventura que mezcla varios géneros. Para jugadores con tiempo y paciencia.

Final Fantasy X
Compañía: Square **Precio:** 69,99 € (11.513 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El mejor de la saga, una aventura única en todos los aspectos.
↓ Que no tenga las voces dobladas y la pésima conversión a PAL.

10 VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, una obra de arte que tienes que tener.

Giants: Citizen Kabuto
Compañía: Interplay **Precio:** 59,75 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ Tres héroes distintos para una aventura original y variada.
↓ Técnicamente no está a la altura de su divertido desarrollo.

7 VALORACIÓN: Una gran aventura de acción, con un humor y divertida... si perdonas sus fallos técnicos.

Grandia II
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,04 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un RPG con una excelente historia y sistema de combates original.
↓ Está en inglés y técnicamente es un poco feote.

7 VALORACIÓN: Si te gusta el género y dominas el inglés, *Grandia II* es una excelente opción.

Head Hunter
Compañía: Sega **Precio:** 60 € (10.000 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una aventura de acción con una trama adulta y compleja.
↓ Resulta algo corto y los enemigos no son demasiado listos.

8 VALORACIÓN: Un interesantísima opción para los seguidores del género. Lástima que se haga corto.

Herdy Gerdy
Compañía: Eidos **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Original mezcla de aventura, plataformas y estrategia.
↓ Las cámaras te dejan vendido y el control podría ser mejor.

7 VALORACIÓN: Pese a su look infantil, es un título original y variado que no defraudará a nadie.

ICO
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido...
↓ Es excesivamente corto. ¿Lo habíamos dicho? Es muy corto.

8 VALORACIÓN: *ICO* es una experiencia única que toca la fibra sensible, ¡¡pero es demasiado corto!!

La Fuga de Monkey Island
Compañía: LucasArts **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.
↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 VALORACIÓN: Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

Max Payne
Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet-Time".
↓ Los tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

8 VALORACIÓN: Un divertido y espectacular juego de acción que sorprende, pero que se hace corto.

Metal Gear Solid 2
Compañía: Konami **Precio:** 64,99 € (10.813 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!
↓ Que no esté doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

10 VALORACIÓN: Por calidad técnica y por sistema de juego, es el mejor juego que hay ahora para PS2.

Onimusha (Platinum)
Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.
↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

8 VALORACIÓN: Aunque tenga más acción que aventura, es un juego irresistible y a buen precio.

Pirates. The Legend of Black Kat
Compañía: Westwood **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una curiosa aventura que mezcla la investigación y las batallas navales.
↓ Está en inglés, y como aventura deja que desear y es poco variada.

7 VALORACIÓN: Si buscas una idea original y te apetece afrontar espectaculares combates navales.

Prisoner of War
Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un gran planteamiento para una aventura bien ambientada.
↓ Las cámaras. Algunos pueden echar de menos algo de acción.

7 VALORACIÓN: Una destacada opción, aunque no tenga acción y los gráficos sean mejorables.

R.E. Code: Veronica X (Plat.)
Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.
↓ No deja de ser la misma idea y no está doblado al castellano.

9 VALORACIÓN: Un imprescindible para los fans del Survival Horror a un precio realmente irresistible.

Shadow Hearts
Compañía: Virgin **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un juego de rol de inquietante argumento y originales innovaciones.
↓ Está en inglés y el desarrollo casi se limita a luchar.

7 VALORACIÓN: Un RPG sin alardes técnicos y enfocado al combate, pero sabe cómo enganchar.

Shadow of Memories
Compañía: Konami **Precio:** 54,04 € (9.419 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una aventura muy original, con buen argumento y buenos gráficos.
↓ Su desarrollo es como una aventura gráfica, así que si buscas acción...

7 VALORACIÓN: Una aventura adictiva, original y diferente, aunque puede hacerse un poco corta.

Silent Hill 2
Compañía: Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.
↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.

Soul Reaver 2
Compañía: Eidos **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.
↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.

8 VALORACIÓN: Una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.

Spider-Man
Compañía: Activision **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Los movimientos, la variedad y el apartado gráfico. Está doblado.
↓ Algunos problemillas con la gestión de la cámara, pero nada grave.

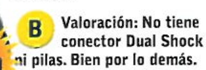
8 VALORACIÓN: Todo el encanto de Spiderman en un juego que entusiasmará a los fans.

MANDOS A DISTANCIA

Mando DVD Sony
Distr.: Sony Precio: 26,96 € (4.990 ptas.)

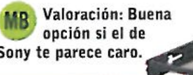
Incluye un CD para actualizar los Drivers de la consola, por lo que da muchas más opciones.

E Valoración: Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.

DVD Surfer

Distr.: Ardistel Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

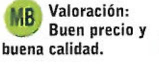
Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.

B Valoración: No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.

DVD Thrustmaster

Distr.: Guillemot Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

MB Valoración: Buena opción si el de Sony te parece caro.

DVD Remote 3DZ

Distr.: Aplisoft Precio: 19,78 € (3.290 ptas.)



Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.

MB Valoración: Buen precio y buena calidad.

Shoot'em up

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- MOH FRONTLINE
- → 2.- UNREAL TOUR.
- → 3.- 007 AGENTE EN FUEGO...

007 Agente en Fuego Cruzado
Compañía: EA Games **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.

↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

8 **VALORACIÓN: Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.**

Ace Combat 4
Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Acción directa y espectacular. El modelado de los aviones.

↓ A priori puede parecer simple. Ciertos detalles gráficos.

7 **VALORACIÓN: *Ace Combat 4* propone batallas aéreas que no defraudarán a ningún aficionado.**

Dropship
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** No Disponible.



↑ El intuitivo control del avión y la variedad de las misiones que ofrece.

↓ No es un juego "de masas". Te tiene que atraer el género...

7 **VALORACIÓN: Si te gusta la simulación bélica, disfrutarás de esta mezcla de acción y simulación.**

Half-Life
Compañía: Sierra **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.

↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN: El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.**

Medal of Honor Frontline
Compañía: EA Games **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La perfecta ambientación basada en la II Guerra Mundial.

↓ Un shoot'em up subjetivo sin modo multijugador. Alguna ralentización.

9 **VALORACIÓN: Si disfrutaste con los primeros *MOH* de PSOne, con éste vas a alucinar.**

Men in Black 2: Alien Escape
Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Jugar con los Hombres de Negro en un shooter frenético.

↓ Resulta poco variado y en temas gráficos no da la talla.

6 **VALORACIÓN: Si eres un fan de *Men in Black* te gustará, pero tienes cosas mejores en el género.**

No One Lives Forever
Compañía: Vivendi **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un shoot'em up tan divertido como largo, original y con mucho humor.

↓ No hay modos Multijugador, y es mejorable gráficamente.

8 **VALORACIÓN: Por variedad, diversión y sentido del humor, es uno de los mejores del género.**

Red Faction (Platinum)
Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.

↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

7 **VALORACIÓN: Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.**

Rez
Compañía: Sega **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Es un espectáculo audiovisual y jugabilidad en estado puro.

↓ Sólo tiene cinco zonas de juego y puede que no te guste su estética.

7 **VALORACIÓN: Una mezcla de arcade musical y disparos que por su simpleza y estética te encantará.**

Star Trek Voyager: Elite Force
Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10,807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La ambientación Star Trek y la variedad de desarrollo.

↓ Técnicamente es muy pobre, lo que afecta a la jugabilidad.

6 **VALORACIÓN: Buena ambientación con mezcla de sigilo, acción y puzzles... lástima de gráficos.**

Star Wars Jedi Starfighter
Compañía: EA **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Pilotar naves del "Episodio II", incluso dos jugadores simultáneos.

↓ Parecido a la primera parte, aunque más largo y completo.

7 **VALORACIÓN: Todo el encanto de Star Wars en un shooter con tintes de simulador.**

Thunderhawk: Operation Phoenix
Compañía: EA **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.

↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.

7 **VALORACIÓN: Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.**

Unreal Tournament
Compañía: Infogrames **Precio:** 66,08 € (10.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.

↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...

↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.**

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- PRO EVOLUTION SOCCER
- → 2.- NBA LIVE 2002
- → 3.- AGGRESSIVE IN-LINE

Aggressive in-line
Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +11 años.

↑ Un serie rival a *Tony Hawk´s*, por su velocidad, escenarios, velocidad...

↓ Por buscarle algo, el control es menos completo que el de *TH*.

9 **VALORACIÓN: Uno de los mejores juegos de deporte de riesgo que puedes disfrutar en PS2.**

Dave Mirra 2
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.

↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN: Una buena evolución de los deportes de riesgo de PSOne, aunque podía haberse mejorado.**

Esto es Fútbol 2002
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de campeonatos.

↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

9 **VALORACIÓN: Es, junto a *FIFA* y *PES*, uno de los mejores juegos de fútbol para PS2.**

FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene lo bueno de otros años, con cambios en el sistema de juego.

↓ Si eres fan de la serie, te costará acostumbrarte a los cambios.

9 **VALORACIÓN: El mismo y genial FIFA de siempre con un aire nuevo. Si te gusta el fútbol es tu opción.**

ISS 2
Compañía: Konami **Precio:** 62,95 € (10.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Mejora en gráficos y sistema de juego al anterior. Divertidísimo.

↓ Pocos equipos y modos de juego. Los comentarios son muy sosos.

8 **VALORACIÓN: Un arcade de fútbol con mucha "chicha" y muy divertido, pero con pocas opciones.**

Knockout Kings 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Los realistas y espectaculares gráficos y su sistema de control.

↓ Que no tenga más modos de juego, especialmente para un jugador.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo es el boxeo, ésta es la mejor oferta. Y más si te gusta jugar acompañado.**

NBA Live 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.

↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

9 **VALORACIÓN: Si buscas un simulador que te sumerja en este deporte, has dado con tu juego.**

Pro Evolution Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.

↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

9 **VALORACIÓN: Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.**

Salm Tennis
Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Un juego de tenis con carácter arcade con un montón de retos.

↓ No es un simulador al uso, pero resulta divertido y largo.

7 **VALORACIÓN: Si huyes del realismo y de la excesiva complicación te lo pasarás en grande.**

Smash Court Tennis
Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Irresistible jugabilidad y un gran apartado técnico. Muy divertido.

↓ El modo principal podría ser más largo y 8 tenistas son pocos.

8 **VALORACIÓN: Hoy por hoy, por calidad técnica y capacidad de divertir, es el mejor juego de tenis.**

SSX Tricky
Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.

↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.

7 **VALORACIÓN: Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.**

Tour de France
Compañía: Konami **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El atractivo modo Carrera y la licencia oficial del Tour de Francia.

↓ Desarrollo simple y repetitivo y discreta realización técnica.

6 **VALORACIÓN: Si te gusta el ciclismo, aquí tienes una buena opción para disfrutarlo en casa.**

Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- COMMANDOS 2
- → 2.- KURI KURI MIX
- → 3.- SUPER BUST A MOVE

Age of Empires II

Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, T. **Edad:** +16 años.



↑ Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.

↓ Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.

7 **VALORACIÓN:** Los fans del género no quedarán defraudados, pero esperábamos más de los gráficos.

Army Men RTS

Compañía: 3DO **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Un juego de estrategia en tiempo real, sencillo y sin complicaciones.

↓ Es sencillote y poco profundo. A los expertos les durará poco.

7 **VALORACIÓN:** Una buena opción a la que algunos podrán echar en cara su falta de complejidad.

Commandos 2

Compañía: Pyro **Precio:** 54,95 € (9.143 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un genial juego de estrategia, muy bien ambientado, divertido, largo...

↓ Hacerse con el control es difícil y su dificultad resulta muy elevada.

9 **VALORACIÓN:** El mejor juego de estrategia. Con una calidad técnica apabullante y muy divertido.

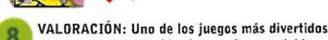
Kuri Kuri Mix

Compañía: Empire **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.

↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.



8 **VALORACIÓN:** Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

Manager de Liga 2002

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La variedad en equipos reales y opciones. Muy completo y actualizado.

↓ Algunas gestiones no son lógicas y que no te gusten estos juegos.

8 **VALORACIÓN:** Te permite dirigir un club de fútbol en todos los aspectos. Ideal si te gusta el tema.

Ring of Red

Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.

↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 **VALORACIÓN:** Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.



Super Bust A Move (Precio Esp.)

Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.

↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

7 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Tetris Worlds

Compañía: THQ **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es el Tetris y con eso se dice todo: adicción y horas de diversión

↓ No deja de ser el mismo concepto de siempre, sin mejoras gráficas.

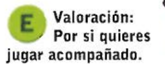
6 **VALORACIÓN:** Si eres un apasionado de los puzzles, tienes que tener un Tetris, aunque visualmente...

VARIOS

MultiTap Playtogether

Distr.: Aplisoft Precio: 30,02 € (4.995 ptas.)

Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.

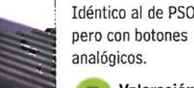


E **Valoración:** Por si quieres jugar acompañado.

Dual Shock 2

Distr.: Sony Precio: 28,79 € (4.990 ptas.)

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.



E **Valoración:** Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones

Memory Card 2

Distr.: Sony Precio: 42,01 € (6.990 ptas.)

La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.



MB **Valoración:** Es cara, pero es tu única opción...

G-Con 2

Distr.: Sony Precio: 33 € (5.490 ptas.)

La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.



E **Valoración:** Tu única y mejor opción en este género.

Inspire 5.1 5700

Distr.: Creative Precio: 438 € (72.900 ptas.)

Sonido 5.1 para tu PS2 de gran calidad y altas prestaciones. Incluye mando a distancia.

E **Valoración:** Gran relación de calidad y precio.

PS2000 Digital

Distr.: Creative Precio: 129 € (21.560 ptas.)

Emula el sonido 3D con una calidad que llega a sorprender.



MB **Valoración:** La mejor opción si no te llega para el 5.1.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- TIME CRISIS 2
- → 2.- BALDUR'S GATE: D...
- → 3.- VAMPIRE NIGHT

Baldur's Gate: Dark Alliance

Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.

↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.

DNA: Dark Native Apostol

Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años





↑ Interesante argumento para un título de corte clásico.

↓ Es lento y repetitivo. Su apartado gráfico es muy mejorable.

6 **VALORACIÓN:** Un arcade bastante limitado que sólo interesará a los incondicionales del género.

Endgame

Compañía: Planeta **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Tiene una duración superior al resto de los arcades de pistola.

↓ Gráficamente es muy mejorable. No aporta nada al género.

7 **VALORACIÓN:** En la más pura línea *Time Crisis 2*, pero más feote. Si te gusta el género, lo disfrutarás.

Frequency

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



↑ Intenso y adictivo. El modo Remix y las opciones multijugador.

↓ Algunos pueden verlo complejo. Que no te gusten estos juegos.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego que nos permite mezclar música de la forma más divertida.

Guitaroo Man

Compañía: Koei **Precio:** 66,95 € (11.139 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años
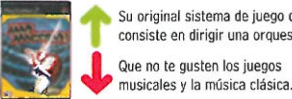


↑ El original sistema de juego y su sentido del humor, muy japonés.

↓ No está traducido y, ya puestos, ¡queremos más canciones!

7 **VALORACIÓN:** Un título divertidísimo que hará las delicias de los aficionados al género.

Mad Maestro

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original sistema de juego que consiste en dirigir una orquesta.

↓ Que no te gusten los juegos musicales y la música clásica.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego musical que aporta un montón de novedades, es largo y absorbente.

Police 24/7

Compañía: Konami **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P, R. **Edad:** N.D.



↑ Conectar una cámara USB para que detecte tus movimientos.

↓ Si no usamos la cámara, es un arcade de pistola normalito.

6 **VALORACIÓN:** Una gran conversión de la recreativa, muy original y divertida si usas cámara.

Silent Scope 2

Compañía: Konami **Precio:** 63,04 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, LC. **Edad:** +13 años.



↑ La conversión del arcade, muy original y divertido.

↓ Se hace demasiado corto y no se puede jugar con pistola.

6 **VALORACIÓN:** Su propio concepto arcade hacen de él un juego muy corto. Para fanáticos del género.

Space Channel 5

Compañía: Sega/Sony **Precio:** 60 € (9.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



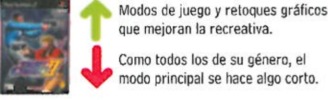
↑ Música de otra galaxia para un juego de baile muy absorbente.

↓ Resulta corto y tiene una curva de dificultad mal ajustada.

7 **VALORACIÓN:** Te enganchará si te gustan los juegos musicales y quieres probar tu ritmo y tus reflejos.

Time Crisis 2

Compañía: Namco **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.

↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

9 **VALORACIÓN:** Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.

Vampire Night

Compañía: Namco/Sega **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años





↑ Bien realizado y muy divertido y jugable. Los modos especiales.

↓ El doblaje flojea y, como siempre, el modo principal se queda corto.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade de pistola muy divertido y con un buen acabado. Eso sí, por debajo de *TC2*.

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- GRAN TURISMO 3
- → 2.- GTA III
- → 3.- WORLD RALLY CHAMP.

18 Wheeler
Compañía: Acclaim **Precio:** 57,04 € (9.491 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Perfecta conversión de la recreativa, directa y divertida.
↓ Se hace demasiado corto, y técnicamente no aporta nada.

6 **VALORACIÓN:** Conducir camiones es divertido, pero no es una diversión que dure demasiado.

ATV Off Road
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades Multijugador.
↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 **VALORACIÓN:** *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

Burnout (Platinum)
Compañía: Acclaim **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un arcade de carreras frenético, espectacular y veloz.
↓ Pocos coches y circuitos, y con una mecánica de juego muy simple.

8 **VALORACIÓN:** Es el mejor arcade de coches para PS2, pero no esperes las posibilidades de *GT3*.

Crazy Taxi (Precio especial)
Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido y más por este precio.

Extreme G-3 (Platinum)
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.
↓ Puedes perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

6 **VALORACIÓN:** Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

F-1 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Es el simulador más realista. Largo en opciones y modos de juego.
↓ Sólo los más expertos le sacarán todo el jugo. No está traducido.

8 **VALORACIÓN:** Un simulador riguroso, duradero y con un sólido apartado técnico. Una gran opción.

Gran Turismo 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... ¡¡El precio!!
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 **VALORACIÓN:** *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

Gran Turismo Concept 2002
Compañía: Sony **Precio:** 39,99 € (6.660 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Más *Gran Turismo*, esta vez con coches de ensueño en el garaje.
↓ El modo principal es muy, muy corto y no aporta nada a *GT3*.

8 **VALORACIÓN:** Los fans de *GT3* pueden probar 95 coches nuevos, aunque como juego es corto.

GTA III
Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...
↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

10 **VALORACIÓN:** Es como un *Driver* pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.

Lotus Challenge
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.
↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

7 **VALORACIÓN:** No es comparable a *GT3*, pero es una gran opción gracias a su realismo y jugabilidad.

Moto GP 2
Compañía: Namco **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...
↓ Siguen faltando algunos circuitos de la temporada oficial.

8 **VALORACIÓN:** *Moto GP 2* es el mejor juego de motociclismo de PS2, aunque sigue teniendo fallos.

Pro Rally 2002
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 42,95 € (7.146 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un juego de rally correcto, variado de tramos y coches.
↓ Un apartado gráfico normalito y un control bastante duro.

6 **VALORACIÓN:** Un correcto juego de rally, pero que no llega al nivel de otros títulos del género.

Rally Championship
Compañía: SCI **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su estilo arcade, pensado para disfrutar desde la primera partida.
↓ Como es muy asequible, a los más expertos les durará poco.

7 **VALORACIÓN:** Un arcade de rallies divertido y largo, aunque tan asequible que puede saber a poco.

Sled Storm
Compañía: EA Bigs **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Hacer piruetas mientras cabalgas a toda velocidad en motos de nieve.
↓ La acción se embarulla, haciendo que el juego resulte confuso.

6 **VALORACIÓN:** La idea es divertida y espectacular, pero el desarrollo de las carreras resulta confuso.

Stuntman
Compañía: Infogrames **Precio:** 49,99 € (8.317 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Un arcade diferente y original en el que debemos grabar películas.
↓ Realizar todo tipo de acrobacias puede ser repetitivo.

8 **VALORACIÓN:** Si buscas algo más que carreras, *Stuntman* te aportará espectaculares novedades.

Smuggler's Run 2
Compañía: Take 2 **Precio:** 60,04 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Ser un contrabandista y recorrer enormes escenarios agrestes.
↓ La mecánica es simple y repetitiva, lo que a la larga termina cansando.

7 **VALORACIÓN:** Si eres fan de los juegos tipo *Driver* te va a gustar, aunque a la larga es monótono.

Spy Hunter (precio Especial)
Compañía: Midway **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.
↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

Star Wars: Racer Revenge
Compañía: LucasArts **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Todo el encanto de Star Wars, en un atractivo arcade de velocidad.
↓ Aunque tiene muchos extras, se termina haciendo corto.

7 **VALORACIÓN:** Un arcade a la altura de *Wipeout*, aunque con una duración inferior.

Super Trucks
Compañía: Ardistel **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Disfrutar de la espectacularidad de las carreras de camiones.
↓ Técnicamente es muy normalito y el control es un poco duro.

6 **VALORACIÓN:** Si te apetecen experiencias nuevas en el género, los camiones te harán disfrutar.

V-Rally 3
Compañía: Infogrames **Precio:** 54,99 € (9.150 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.

↑ Mantiene un gran nivel en gráficos y sonido. Divertido modo principal.
↓ La física de los coches es muy exagerada. Pocos modos de juego.

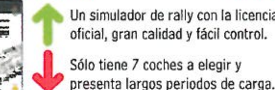
8 **VALORACIÓN:** Un exigente simulador de rallies que pese a sus pegas no defraudará a ningún "piloto".

Wipeout Fusion
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.
↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.

8 **VALORACIÓN:** El espíritu *Wipeout* pero con la calidad de PS2. Imprescindible si te gusta la serie.

World Rally Championship
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Un simulador de rally con la licencia oficial, gran calidad y fácil control.
↓ Sólo tiene 7 coches a elegir y presenta largos periodos de carga.

9 **VALORACIÓN:** Tiene todo lo que necesita un simulador: realismo, espectáculo y buen control.

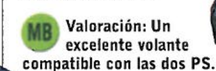
VOLANTES

Freekstyler Bike
Distr.: Guillemot Precio: 92,95 € (15.465 ptas.)

Un excelente calidad y opción de "tumbar" la moto.

B **Valoración:** Prestaciones muy buenas, pero algo caro.

Fanatec Speedster 2
Distr.: Sony Precio: 78,07 € (12.990 ptas.)



Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB **Valoración:** Un excelente volante compatible con las dos PS.

Ferrari Force Feedback
Distr.: Guillemot Precio: 180,24 € (29.990 ptas.)

Es USB, tiene Force Feedback, un diseño increíble y pedales analógicos.

E **Valoración:** Un lujo, por precio y calidad.

360 Modena
Distr.: Guillemot Precio: 71,52 € (11.900 ptas.)

Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.

E **Valoración:** Gran relación calidad/precio.

¡Ahórrate 6 euros!

en cada juego que te compres

3 Euros
de descuento





3 Euros
de descuento

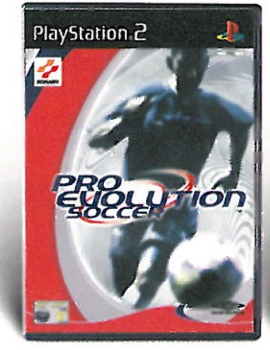


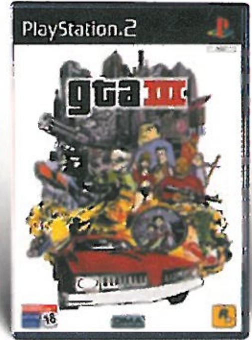


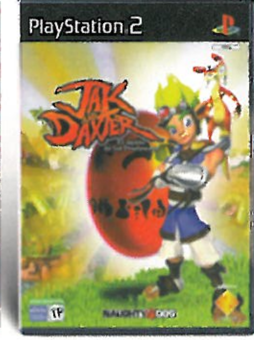


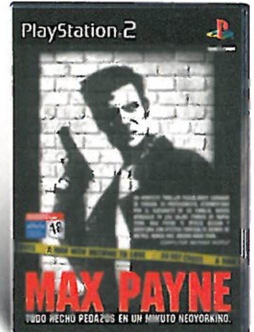












¿Cómo aprovecharte de esta oferta?



■ **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de setenta tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.

■ **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar a la siguiente dirección: CentroMAIL. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5. 28031 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.



CUPÓN DE PEDIDO



■ Este descuento sólo será aplicable en los artículos de PS2 cuyo PVP supere los 49, 99 €.
En el caso de productos PSOne, el descuento a realizar será de 3 euros, en artículos que superen los 36 €.
■ Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL. ■ Oferta válida hasta 15 de septiembre de 2002.

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Teléfono .... NIF ....
Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO	PVP* RECOMENDADO	DESCUENTO* CENTRO MAIL	DESCUENTO* PLAYMANÍA	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA
TOTAL €				

* Precios en euros



Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 3,58 e Baleares 4,78 e)

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- METAL GEAR
- → 2.- FINAL FANTASY IX
- → 3.- SYPHON FILTER 3

Alone in the Dark IV
Compañía: Infogrames **Precio:** 45,02 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...
↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 VALORACIÓN: Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill.*

Digimon World (Platinum)
Compañía: Infogrames **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.
↓ Cuesta cogerle el ritmo al principio y puede hacerse un poco pesado.

7 VALORACIÓN: Si te gusta la serie te lo pasarás en grande con su mezcla de rol, acción y estrategia.

Dino Crisis 2 (Precio Especial)
Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.
↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 VALORACIÓN: Si buscas una buena aventura con mucha acción, con ésta no te vas a aburrir.

Drácula Resurrección (Plat.)
Compañía: Virgin **Precio:** 17,97 € (2.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +15 años



↑ Una aventura gráfica de excelentes gráficos y aterradora ambientación.
↓ Algunos puzzles resultan muy retorcidos, pero se hace corta.

8 VALORACIÓN: Si te gusta este sesudo género, por muy poco vas a disfrutar de una excelente aventura.

Final Fantasy IX (Plat.)
Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.
↓ Que no vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 VALORACIÓN: Si quieres disfrutar de un juego de rol único, tienes que tenerlo. Y más a este precio.

Harry Potter y la piedra filosofal
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es clavado a la peli y al libro, divertido y de buena factura gráfica.
↓ Su escasa dificultad puede echar para atrás a los más hábiles.

8 VALORACIÓN: Tan divertido como el libro. Su buen acabado y variedad le hacen ideal para los fans.

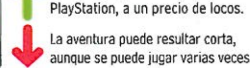
Medievil 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.
↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 VALORACIÓN: Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear (Precio Especial)
Compañía: Konami **Precio:** 14,96 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.
↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 VALORACIÓN: Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Silent Hill (Precio Especial)
Compañía: Konami **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.
↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 VALORACIÓN: Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Syphon Filter 3
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juego.
↓ Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?

10 VALORACIÓN: El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

Tomb Raider Chronicles (Plat.)
Compañía: Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Cuatro etapas de las aventuras de Lara, ahora en Platinum.
↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 VALORACIÓN: Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- CRASH B. 3
- → 2.- SPYRO 3
- → 3.-RAYMAN 2

Bichos (Platinum)
Compañía: Sony/Disney **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.
↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.

8 VALORACIÓN: Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

Megaman X6
Compañía: Capcom **Precio:** 24,99 € (4.158 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Acción y plataformas de las de toda la vida. Divertido y colorista.
↓ Un Megaman de los de toda la vida, simple de mecánica, pero difícil.

7 VALORACIÓN: Un divertido arcade de plataformas que recupera la esencia de los clásicos.

Rayman 2
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y suave control.
↓ Las cámaras a veces nos la lían, por lo demás...

9 VALORACIÓN: De los mejores plataformas 3D, un juego genial para los amantes del género.

Spyro 3: el año del dragón (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 VALORACIÓN: Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Shoot´em Up

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- MOH UNDERGROUND
- → 2.- ALIEN RESURRECCIÓN
- → 3.- STAR TREK INVASIÓN

Ace Combat 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años

↑ Un shooter con pinta de simulador, jugable, espectacular y barato.
↓ Muy parecido a la entrega anterior, y poco variado en las misiones.

7 VALORACIÓN: Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

Alien Resurrección
Compañía: E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser desesperante.

8 VALORACIÓN: Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

MOH Underground (Platinum)
Compañía: E. Arts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.
↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

10 VALORACIÓN: Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.

Men in Black Crashdown
Compañía: Infogrames **Precio:** 36,02 € (5.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

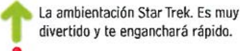


↑ Ser un Hombre de Negro y acabar con todos los aliens que aparezcan.
↓ El diseño de los enemigos es soso y no resulta muy difícil.

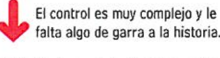
7 VALORACIÓN: Un entretenido shoot'em up, pero muy lejos de los grandes como *Medal of Honor.*

Star Trek Invasion
Compañía: Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años





↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te enganchará rápido.



↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

7 VALORACIÓN: No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.

VARIOS

Dual Shock
Distr.: Sony **Precio:** 25 €

Imprescindible para todo tipo de juegos y compatible con PS2.

E Valoración: El mejor mando, por diseño y calidad.

Clear Blue 4 Mb
Distr.: Aplisoft **Precio:** 15 €

60 bloques sin comprimir, fiable y de pequeño tamaño.

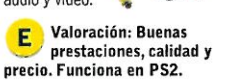
E Valoración: La mejor tarjeta si buscas capacidad.

360 Modena
Distr.: Guillemot **Precio:** 60 €

Precioso diseño, buenas prestaciones y 100% compatible, hasta con PS2.

E Valoración: Muy buena relación calidad/precio.

Super Scart
Distr.: Guillemot **Precio:** 6 €



Cable RGB que permite derivar audio y vídeo.

E Valoración: Buenas prestaciones, calidad y precio. Funciona en PS2.

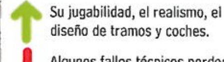
Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- GRAN TURISMO 2
- → 2.- COLIN MCRAE 2
- → 3.- DRIVER 2

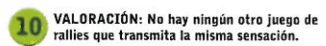
Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años

↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.

↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.



10 VALORACIÓN: No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.

↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 VALORACIÓN: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Destruction Derby Raw (Plat.)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 25,98 € (4.319 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.

↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.

7 VALORACIÓN: El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

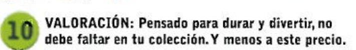
Driver 2 (Platinum)

Compañía: Infogrames **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.

↓ Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.



10 VALORACIÓN: Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.

Formula One Arcade

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.989 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Poder disfrutar de la licencia oficial de la forma más arcade.

↓ Pocos modos de juego y casi nula profundidad. No es muy difícil.

6 VALORACIÓN: Un arcade de velocidad poco profundo que interesará sólo a los menos hábiles.

Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 VALORACIÓN: Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

Toca World Touring Cars (Plat.)

Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...

↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 VALORACIÓN: Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- PRO EVOLUTION S
- → 2.- FIFA 2002
- → 3.- TONY HAWK 3

CoolBoarders 4 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.

↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Dave Mirra Maximun Remix

Compañía: Acclaim **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos. De regalo, la banda sonora.

↓ Si tienes el primer Dave Mirra no encontrarás demasiados alicientes.

7 VALORACIÓN: Un buen simulador de acrobacias en bicicleta, aunque peor que *Mat Hoffman*.

FIFA 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años



↑ Todas las opciones típicas de *FIFA* con un nuevo sistema de pases.

↓ El cambio en la jugabilidad puede despistar a los fans de la saga.

9 VALORACIÓN: El cambio en la jugabilidad es un acierto, aunque puede disgustar a algunos.

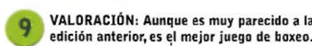
Knockout Kings 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.

↓ En el apartado jugable no se incluyen demasiadas novedades.



9 VALORACIÓN: Aunque es muy parecido a la edición anterior, es el mejor juego de boxeo.

NBA Live 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ El ritmo de juego, las opciones, los equipos, los jugadores: la NBA.

↓ A veces se embarulla el juego. Los tiempos de carga.

9 VALORACIÓN: El mejor simulador de basket, tanto por opciones como por jugabilidad.

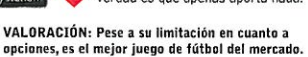
Pro Evolution Soccer

Compañía: Sony **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Tiene el sistema de juego más realista y divertido del mercado.

↓ Si tienes la entrega anterior, la verdad es que apenas aporta nada.



9 VALORACIÓN: Pese a su limitación en cuanto a opciones, es el mejor juego de fútbol del mercado.

Tony Hawk 3 (Platinum)

Compañía: Activision **Precio:** 26,99 € (4.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Tan divertido como siempre, y con nuevos escenarios.

↓ Muy parecido a la segunda parte, pero si no la tienes, hazte con éste.

9 VALORACIÓN: El mejor juego de skate que puedes encontrar en PSOne. Te lo pasarás en grande.

Varios

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- TEKKEN 3
- → 2.- TIME CRISIS O.T.
- → 3.- C&C: RED ALERT

Bishi Bashi Special (S. Valor)

Compañía: Konami **Precio:** 14,97 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Un montón de sencillas pruebas, muy divertidas y a excelente precio.

↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 VALORACIÓN: Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

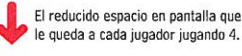
Bust a Move 4 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 13,76 € (2.290 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.

↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.



9 VALORACIÓN: Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

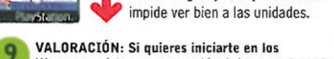
C&C: Red Alert (Precio Especial)

Compañía: E. Arts **Precio:** 14,88 € (2.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.

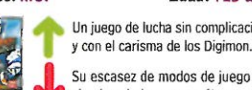
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.



9 VALORACIÓN: Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

Digimon Rumble Arena

Compañía: Bandai **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +15 años



↑ Un juego de lucha sin complicaciones y con el carisma de los Digimon.

↓ Su escasez de modos de juego y su simpleza lo hacen monótono.



7 VALORACIÓN: Los fans de los Digimon encontrarán un juego sencillo donde enfrentar a sus mascotas.

Dragon Ball Final Bout

Compañía: Bandai **Precio:** 32,95 € (5.483 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Francés
Periféricos: MC. **Edad:** +15 años



↑ Poder controlar a la flor y nata del universo Dragon Ball.

↓ El control, la lentitud de los movimientos y el idioma.

7 VALORACIÓN: Los seguidores de la serie tienen un juego a su medida, aunque sea un poco lento.

Jedi Power Battles (Plat.)

Compañía: LucasArts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC **Edad:** +15 años



↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.

↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 VALORACIÓN: Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

Jungla de Cristal. Trilogía 2

Compañía: Fox Interac. **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 VALORACIÓN: Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

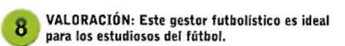
Manager de Liga 2002

Compañía: Codemasters **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Actualización de la versión anterior con todos los clubes y jugadores.

↓ Si ya tienes el anterior, vas a encontrar el mismo juego.



8 VALORACIÓN: Este gestor futbolístico es ideal para los estudiosos del fútbol.

Metal Slug X

Compañía: SNK/Virgin **Precio:** 19,99 € (3.326 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertidísimo shoot'em up 2D, todo un clásico de los arcades.

↓ Los más "modernos" podéis pensar que su planteamiento es sencillo.

8 VALORACIÓN: Una brillante conversión del arcade que propone acción y diversión directas.

Tekken 3 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 VALORACIÓN: Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

Time Crisis: Operación Titán

Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.

↓ Que no tengáis una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

9 VALORACIÓN: Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

Compañía **Acclaim** | Género **Shoot´em Up Subjetivo** | Fecha prevista **31 de Agosto**

Yo indio... ¿tú dinosaurio?

TUROK EVOLUTION

Desde una perspectiva subjetiva hemos abatido alienígenas, soldados nazis, terroristas y muchos "bichos" más. Este mes se llevan los dinosaurios.





Aquellos que llevan cierto tiempo en esto de los videojuegos conocerán de sobra la saga *Turok*, que ha permanecido como coto exclusivo de Nintendo hasta la llegada de esta quinta entrega.

A diferencia de sus antecesores, *Evolution* sigue la moda de las "precuelas" y nos invita a disfrutar de una historia completamente nueva. En ella encarnaremos a uno de los últimos supervivientes indios, que en el fragor de la batalla contra los colonos americanos, se ve teletransportado al futuro, exactamente a un período temporal en el que los dinosaurios han vuelto a la vida, y una nueva especie, los Slegs, una raza homínida de saurio, parece ser la especie dominante. Su líder, Lord Tiranus, está acabando con los pocos humanos que sobreviven, así que no nos queda más remedio que coger el hacha de guerra, el arco, las flechas y todo lo que pillemos para cambiar esta amenazante situación.

Como en otros shoot´em up subjetivos, dispondremos de un gran abanico de armas, en las que tendrán cabida sofisticados arcos con mira telescópica, rifles de precisión, escopetas y artilugios mucho más futuristas e imaginativos. Además, contaremos con la ayuda de un pteranodón, con el que viviremos apasionantes combates aéreos montados sobre su lomo.

En total, *Turok Evolution* contará con casi 15 misiones y un total de 45 niveles, lo que lo convertirá en uno de los títulos más largos de su género.

Por ahora, lo único que no está a la altura es el apartado técnico, que hace gala de un popping, entre otras muchas cosas, incomprensible. Esperamos que se corrija, por su propio bien...

LA CLAVE Un prometedor título, pero que necesita urgentemente que sea mejorado en todas las cuestiones técnicas para llegar lejos. **PRIMERA IMPRESIÓN**





Algunas armas nos permitirán hacer uso de una mira telescópica, muy útil en la larga distancia.

Junto al más moderno armamento, Turok podrá echar mano también de su tradicional arco.



Aunque el aspecto del juego es prometedor, aún muestra importantes defectos técnicos.

Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Fecha prevista **16 de Septiembre**

El basket sale otra vez a la calle

STREET HOOPS

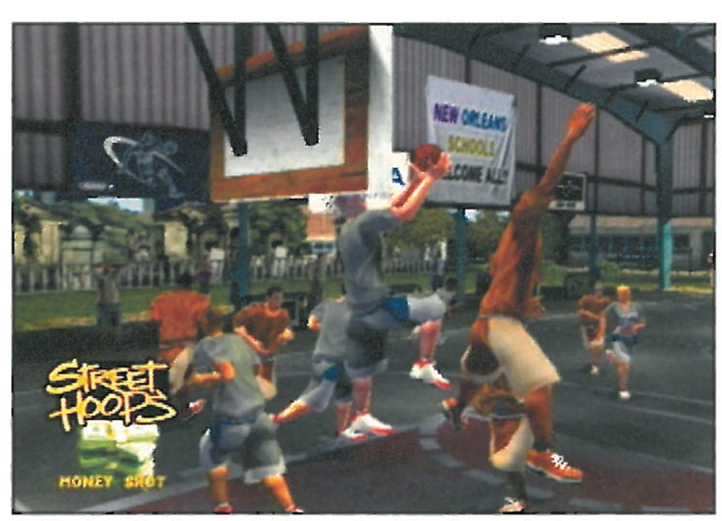
Si te gusta el basket, pero pasas de sus férreas y aburridas normas, seguro que te gusta saber que en *Street Hoops* todo está permitido.

Activision está que no para con su línea deportiva. Junto con *Kelly Slater´s Pro Surfer*, del que podéis encontrar información un poco más adelante, el mes que viene disfrutaremos de una nueva propuesta dentro del basket.

Street Hoops repetirá el enfoque arcade de *NBA Street*, de EA Big, aunque apostará por los partidos de 5 contra 5 como los de verdad, pero con unas reglas más flexibles. Así las cosas no existirán las faltas personales y será posible, por ejemplo, empujar y realizar remates y regates poco ortodoxos. Todo ello se realizará con un sistema de control sencillo y asequible, que además presentará ideas originales como un sistema de pases que permitirá utilizar el stick analógico derecho.

En cuanto a modos de juego contará con el típico torneo mundial, que nos llevará de viaje por 14 canchas distintas, y un rey de la pista, que nos permitirá enfrentarnos contra casi una veintena de equipos para mejorar el nuestro. Tampoco faltará un editor de personajes, unas espectaculares repeticiones en "plan Matrix" de los mejores mates y un sinfín de detalles que seguro harán la delicia de los seguidores de este deporte "callejero".

Gráficamente tampoco estará nada mal y presentará unos jugadores bastante grandes y bien animados, y unas canchas repletas de detalles en sus entornos. En fin, ya sabéis, si os gusta el basket menos formal y más divertido, el mes que viene tenéis una cita pendiente...



Combinando las direcciones con los botones será posible realizar espectaculares mates y regates especiales, que dejarán a nuestros rivales completamente fuera de juego.





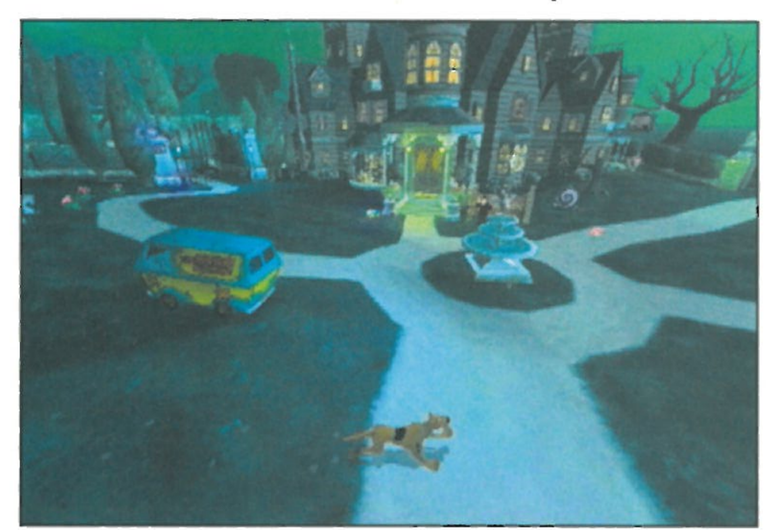
LA CLAVE Una buena alternativa al basket más serio, repleto de buenas ideas y con una puesta en escena más que correcta. **PRIMERA IMPRESIÓN** **B**

Compañía **THQ** | Género **Plataformas** | Fecha prevista **29 de Agosto**

Clásicos animados de ayer y hoy

SCOOBY DOO

Una de las series de dibujos más conocidas de Hanna-Barbera, Scooby Doo, llega a PS2 coincidiendo con el estreno de su primer film.



Como en la serie de animación, el escenario principal del juego será una mansión embrujada repleta de trampas, misterios y personajes extraños, con los que tendremos que tratar.



Los que rondamos la treintena conocemos de sobra a este intrépido grupo de jóvenes y su simpaticón perro, con los que hemos resuelto mil y un misterios a lo largo y ancho del mundo gracias a una incombustible serie de animación de la siempre prolífica factoría Hanna-Barbera.

Coincidiendo con su salto a la imagen real en los cines de todo el mundo, THQ tiene casi a punto un divertido plataformas que respetará al máximo la serie de animación, desde su "look" setentero a las risas enlatadas. *Scooby Doo* recogerá el espíritu de los dibujos y nos presentará a un grupo de jóvenes que deben resolver un misterio relacionado con todo tipo de monstruitos. Esto se plasmará en un desarrollo cercano a los buques insignias del género, como *Spyro The Dragon*, en el sentido de que tendremos muchas cosas que hacer, no menos objetos que recoger y un montón de habilidades que aprender a lo largo del juego. Por ahora, lo que más nos ha gustado es el apartado gráfico, que es idéntico a los dibujos...



LA CLAVE Un plataformas de los de toda la vida, pero con el encanto de los dibujos animados y la innegable simpatía de Scooby Doo. **PRIMERA IMPRESIÓN** **MB**

Compañía **Activision** | Género **Lucha** | Fecha prevista **Noviembre**

Las mutaciones siguen su curso en PS2

X-MEN NEXT DIMENSION

El grupo de superhéroes más famoso de los cómics de la Marvel está a punto de protagonizar su segundo juego de lucha al estilo *Street Fighter*.





Pese a que la segunda película basada en los X-Men todavía tardará cierto tiempo en llegar a la gran pantalla, Activision ya tiene prácticamente terminada la secuela de su juego de lucha protagonizado por el famoso grupo de superhéroes. Lejos de ser una mera secuela, *Next Dimension* contará con un buen puñado de novedades, que a buen seguro harán las delicias de los miles de seguidores de la patrulla X.

Por empezar por algún lado, *Next Dimension* introducirá un modo de juego nuevo, llamado Historia, que seguirá de manera bastante fiel algunos de los acontecimientos y duelos más importantes de la historia reciente de este cómic. Además, este modo se verá reforzado por un montón de secuencias de vídeo que se intercalarán entre combate y combate.

Siguiendo con las novedades, el plantel de luchadores casi se duplicará con respecto a su antecesor, y los escenarios presentarán numerosas alturas y recovecos que descubriremos con nuestros ataques en el transcurso de la pelea, tal y como hemos podido ver en el lejano *Dead Or Alive 2 Hardcore*. Tampoco faltará un renovado modo entrenamiento (que marcó época en el primer *X-Men*), un montón de extras por descubrir y toda la espectacularidad de los ataques especiales de esta panda de superhéroes y supervillanos.

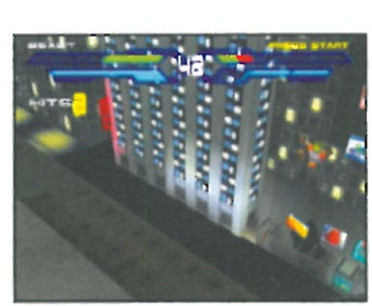
En fin, parece que este *X-Men Next Dimension* tendrá elementos suficientes para encandilar a los seguidores de los juegos de lucha, sin olvidar a los miles de seguidores de los cómics, si bien es cierto que no será demasiado original...

LA CLAVE Un buen juego de lucha, con un amplio plantel de luchadores y una gran jugabilidad, pero ¿podrá con *Tekken* y *Virtua Fighter*? **PRIMERA IMPRESIÓN**





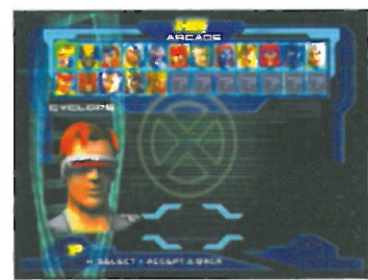
A la cita no faltarán los personajes más emblemáticos, como Cíclope, Lobezno, Bestia...



Con algunos golpes echaremos a nuestro rival del escenario, y la lucha seguirá en otra parte.



El modo historia nos permitirá revivir algunos pasajes de los cómics de forma activa.



Next Dimension ofrecerá ni más ni menos que 24 superhéroes y villanos. No está mal ¿eh?

Compañía **Eidos** | Género **Rol** | Fecha prevista **Octubre**

Más rol de la vieja escuela

LEGEND OF LEGAIA 2

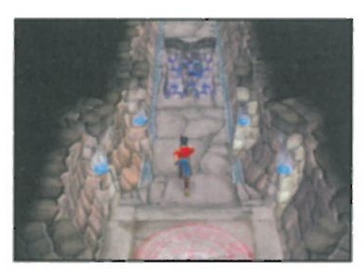
Eidos va a lanzar en su línea Fresh Games este juego de rol programado por Sony, pero que la compañía no tenía pensado sacar de Japón.

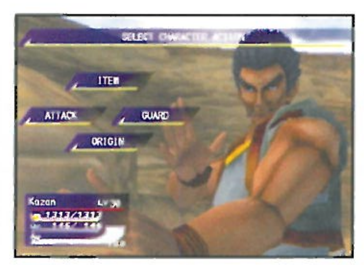
Poco antes del eclipse de PSOne, apareció el primer *Legend Of Legaia*, un título que en su día pasó más bien inadvertido, pero que puso en práctica algunas ideas muy originales, como un sistema de combate revolucionario que afortunadamente conserva esta secuela.

Desde el comienzo de su desarrollo, Sony tuvo muy claro que *Legend Of Legaia 2* no iba a poder competir en condiciones de igualdad con las piedras angulares del género, como *Final Fantasy*, ni en argumento ni en gráficos, así que sus creadores optaron por favorecer su lado divertido, algo que muchas veces, aunque parezca mentira, se queda en el tintero. De este modo, aunque habrá una historia de fondo y diálogos, éstos aparecerán con la cadencia necesaria para que podamos recorrer sus escenarios y librar cientos de combates con un ritmo de juego rápido y que enganchará. Parte de la "culpa" recaerá en el sistema de los combates, que como hemos mencionado, será muy original. En él encontraremos todas las opciones habituales, como huir, utilizar objetos e incluso invocar seres mágicos, a las que se incorpora un sistema de ataque que nos permitirá introducir combinaciones de direcciones para realizar golpes distintos y desarrollar nuevas técnicas. Esto, sumado a que los combates no serán aleatorios, hará las delicias de todos aquellos que ven demasiado cerrado el sistema de títulos como *Final Fantasy X* o *Grandia*. En fin, el mes que viene veremos si merece la pena tanto como nos ha parecido.



El original sistema de ataques nos permitirá introducir combinaciones de direcciones, pudiendo descubrir técnicas y magias tan impresionantes como ésta de aquí arriba.





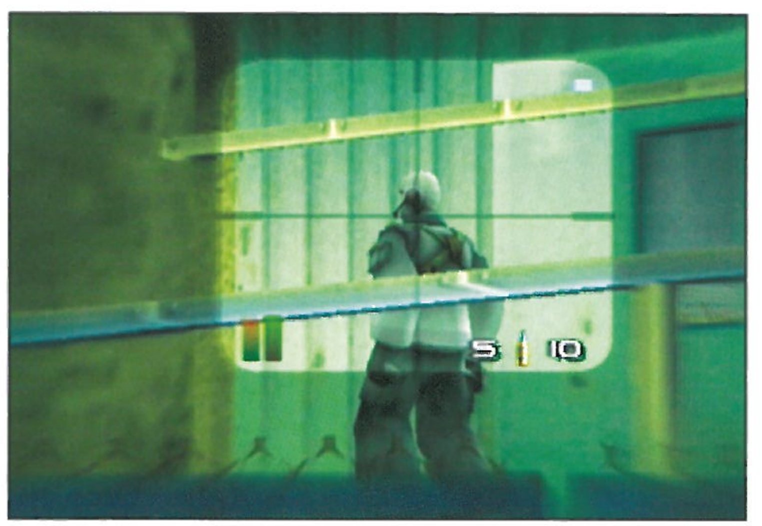
LA CLAVE	No será *Final Fantasy*, ni lo pretende, pero sí un juego de rol bastante decente y con un sistema de juego distinto.	PRIMERA IMPRESIÓN	B

Compañía **Eidos** | Género **Shoot'em Up Subj.** | Fecha prevista **Septiembre**

¡¡Esto sí qué es cambiar a mejor!!

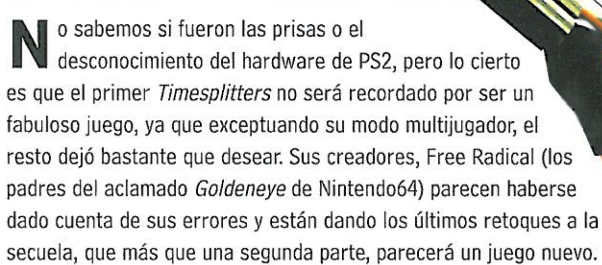
TIMESPLITTERS 2

Eidos tiene a punto la secuela del primer shoot'em up subjetivo para PS2 y con ella pretende lavar la mediocre imagen del primer *Timesplitters*.



En *Timesplitters 2* será tan importante disparar a diestro y siniestro como tomarse las cosas con mucha calma, abatiendo a los enemigos sin hacer ruido y evitando las cámaras de seguridad.





No sabemos si fueron las prisas o el desconocimiento del hardware de PS2, pero lo cierto es que el primer *Timesplitters* no será recordado por ser un fabuloso juego, ya que exceptuando su modo multijugador, el resto dejó bastante que desear. Sus creadores, Free Radical (los padres del aclamado *Goldeneye* de Nintendo64) parecen haberse dado cuenta de sus errores y están dando los últimos retoques a la secuela, que más que una segunda parte, parecerá un juego nuevo.

De *Timesplitters 2* podemos esperar un modo individual más profundo, con unas misiones más complejas, largas y variadas, que nos obligarán a demostrar nuestra habilidad en el manejo de un amplio arsenal y en una serie de habilidades, como la infiltración o el uso de todo tipo de artefactos, para culminar los más insólitos objetivos. El resultado será una experiencia más compleja y desafiante que la del juego original, más en la línea de títulos como *Medal Of Honor* y *Goldeneye*, y que además, gracias a un apartado técnico y gráfico muy mejorado, entrará fácilmente por los ojos. Y eso sin olvidar su buen modo multijugador, que también llegará cargado de atractivas novedades.

En fin, *Timesplitters 2* nos ha convencido en esta primera toma de contacto, y estamos locos por echarle el guante tal que YA.

LA CLAVE	Una verdadera sorpresa, porque viendo de donde viene, esperábamos menos. Promete ofrecer calidad de la buena.	PRIMERA IMPRESIÓN	MB

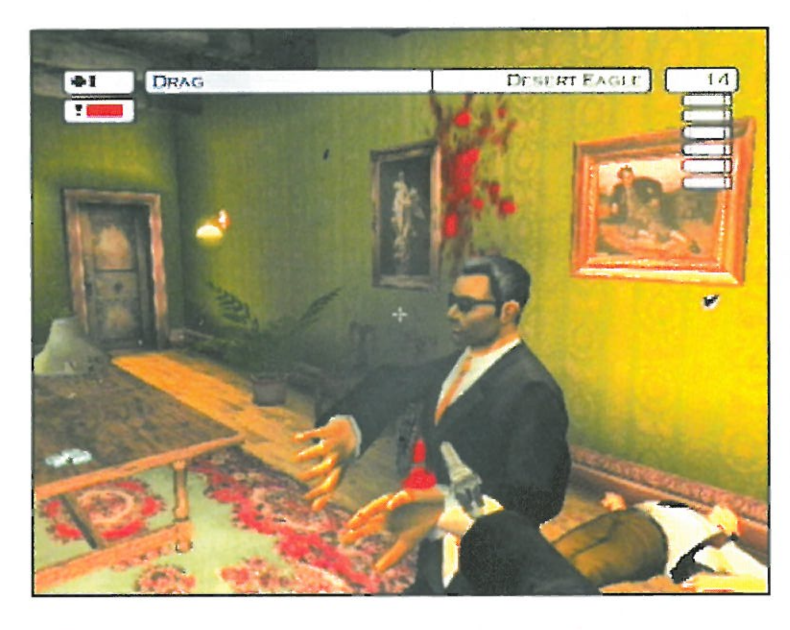



Compañía **Eidos** | Género **Acción** | Fecha prevista **16 de Septiembre**

Tenemos un trabajito "sucio" para ti

HITMAN 2

Entra sin hacer ruido. Cumple tu objetivo y sal. Suena fácil, pero en la vida de un matón con los encargos más difíciles, las cosas nunca salen a pedir de boca.





Como agente de una organización privada no existe constancia de tu existencia, sólo un código de barras inscrito en la cabeza y un número de teléfono donde localizarte cuando surge un nuevo trabajo. Normalmente estos "encarguitos" suelen venir de poderosos magnates con problemas que difícilmente pueden resolver por la vía legal, como acabar con un mafioso que les está haciendo la vida imposible, y que requieren una actuación tan rápida como contundente. Ahí es donde tú entrarás en juego, metiéndote de lleno en el papel de un matón con la suficiente sangre fría como para introducirse en una fortaleza repleta de guardaespaldas dispuestos a utilizar sus armas, o a viajar por medio mundo para dar con tu siguiente víctima..

El "modus operandi" de las misiones variará en cada caso, pero todas ellas tendrán algo en común: si queremos salir vivos tendremos que dedicar cierto tiempo a reconocer el terreno, los movimientos de los enemigos y localizar cuanto antes nuestros objetivos. Para ello contaremos con un gigantesco arsenal de armas y objetos, como prismáticos, ganzúas o cloroformo para sedar a nuestros enemigos, así como una no menos extensa lista de habilidades, entre las que brillará con luz propia la posibilidad de cambiar la vestimenta con nuestras víctimas o mirar por las cerraduras, por poner sólo un par de ejemplos.

Todo esto se plasmará en la práctica como un genial juego de acción, en el que habrá muchas pinceladas de *Metal Gear*, otras tantas de *Syphon Filter* y unas cuantas de cosecha propia.

Hitman 2 puede que no sea ni un prodigio de la técnica ni un título que llame la atención por su apartado gráfico, pero os podemos garantizar que su sistema de juego y su desarrollo son únicos y si las cosas siguen por el buen camino estaremos ante uno de los primeros "cracks" de las navidades. Y si no nos creéis, ya lo podréis comprobar por vosotros mismos...

LA CLAVE *Hitman 2* puede que no esté a la altura técnica de otros juegos de acción, pero su enfoque y sistema de juego son únicos.







Para no dejar rastro, lo mejor será "retirar" las pistas...



El primer *Hitman* salió en PC y esta secuela conserva algunos aspectos, como el "prota".



El control aprovechará a tope el Dual Shock 2 y será posible realizar todo tipo de acciones.

Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Fecha prevista **30 Septiembre**

Tony se nos va a los mares

KELLY SLATERS'S PRO SURFER

Activision sigue incorporando deportes extremos a su larga línea deportiva iniciada por el skate y *Tony Hawk*. Ahora le toca al surf.

Después del skate, el snow, las BMX y demás deportes extremos, lo que se va a llevar este otoño es el surf, del que ya hemos podido ver algún que otro juego en PSOne y también PS2. En el caso de *Kelly Slater´s Pro Surfer* os podemos decir que sus principales bazas van a ser un sistema de control y planteamiento de juego similares a los de la saga *Tony Hawk*, en el sentido de que podremos realizar todo tipo de piruetas de manera sencilla al tiempo que cumplimos todo tipo de objetivos, desde conseguir determinadas cantidades de puntos a permanecer en la cresta de la ola durante un mínimo de tiempo.

Además, como es de recibo, en el apartado gráfico nos encontraremos con una gran novedad, la fabulosa recreación del agua, que pondrá en pantalla de forma realista el vaivén de las olas, la transparencia y otros detalles no menos fabulosos, como la refracción del sol.

La experiencia de Activision en los deportes de riesgo sigue dando sus frutos, y el mes que viene sabremos si este título está a la altura de *Tony Hawk's*.





Algunos retos consistirán en realizar todo tipo de "monerías" mientras nos fotografían.



El comportamiento del agua será uno de los puntos más impactantes de todo el juego.

LA CLAVE Un juego de gran calidad, aunque habrá que ver si el surf es lo suficientemente divertido para competir con el skate. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

Compañía **Activision** | Género **Acción** | Fecha prevista **30 de Septiembre**

Prepara el crucifijo, la estaca...

BLADE II

Ya le conocéis por los cómics, el cine y los juegos. Tiene mala uva y "mala sangre", y está dispuesto a acabar con todos los vampiros de tu PS2.



Las armas más reconocibles del vampiro Blade, como su legendaria espada o el no menos temible boomerang, estarán presentes en casi todos los niveles que compondrán el juego.





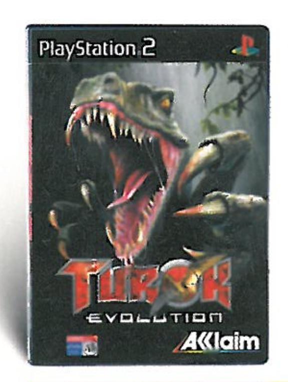
El único vampiro de color acaba de pasar, por segunda vez en su historia, por las taquillas de los cines de todo el mundo levantando cierto revuelo, y como es habitual en estos casos, su correspondiente juego no se ha hecho esperar.

Afortunadamente, el resultado de este *Blade II* parece que no va a ser tan malo como lo fue la primera incursión en PSOne, aunque tampoco esperéis demasiado. No se tratará de un juego que nos vaya a presentar un profundo argumento, ni tampoco nos va a sorprender en su desarrollo o planteamiento. Como la película, parece que va a ser un juego del montón...

Blade II será un juego de acción puro y duro, que rozará el beat´em up en muchas ocasiones, y que estará protagonizado por este famoso cazavampiros. Tendrá muchas armas, muchos golpes y mucha sangre, todo ello acompañado por un curioso sistema de control que reservará el stick derecho del mando para ejecutar todos los golpes en los combates cuerpo a cuerpo, incluidos los remates con la espada, que serán al más puro estilo Fatality de *Mortal Kombat*. En fin, es Blade: sus seguidores lo amarán, y los demás no tanto.



LA CLAVE Un juego de acción sin grandes novedades, que tendrá en el gore y en el "encanto" de la película sus principales alicientes. **PRIMERA IMPRESIÓN** R



¡¡Sorteamos 15 juegos Turok!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5300!

¡Mándanos la respuesta correcta y gana uno de los juegos que sorteamos!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5300 escribiendo "Pasatiempos44 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 15 juegos *Turok Evolution* para PS2 que Acclaim y PlayManía sortearemos entre los que nos enviéis la solución correctas.

PASATIEMPO CONCURSO

CRUCIGRAMA VERTICAL

LA MANERA DE RESOLVER ESTA PRUEBA YA DEBES SABERLA. NO ES LA PRIMERA VEZ QUE TE LA PROPONEMOS... Rellena el crucigrama de arriba a abajo y en horizontal usando las definiciones que te proporcionamos. Si está correctamente resuelto, las letras que queden en la tira naranja compondrán el título de un videojuego para PS2 de Acclaim. Ordena las letras y dinos cuál de las tres opciones que te damos es la correcta. Este pasatiempo es el seleccionado para entrar en el concurso de los 15 juegos, así que esmérate y... a por todas.

Definiciones:

1. Lugar o parte de un juego donde se desarrolla la acción.
2. Arma de fuego.
3. Efecto del Dual Shock.
4. Enfrentamiento.
5. Obsequios que encontramos en un DVD.
6. Personajes de un juego a los que hay que abatir.
7. Que tiene variedad.
8. Un momento de calma en un juego te dará un...
9. Cuantos más consigas mejor.

1
2
3
4
5
6
7
8
9

El juego es:

A. CRAZY TAXI
B. BUST A MOVE
C. ARMORINES

SOLUCIÓN: ☐

HUMOR







MENSAJE EN CLAVE

SE TRATA DE DESCIFRAR UN MENSAJE IMPORTANTE QUE NOS HA LLEGADO y resulta que está escrito en un antiguo dialecto indio. En realidad, basta con que ordenes las letras de las casillas naranjas para que formen palabras con sentido. Demuestra lo que vales...





BUSCA LOS ERRORES

VAS A NECESITAR VISTA DE ÁGUILA PARA DAR CON LAS DOCE DIFERENCIAS que hay entre estos dos dibujos. Un poco de entrenamiento visual no te va a venir nada mal para disfrutar después jugando con *Turok*...





BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo: "pasatiempos44 espacio respuesta correcta". (Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: pasatiempos44 b)
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de Septiembre de 2002.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



Guías y trucos



→ Medal of Honor Frontline (2ª Parte)

PAG. 75

Si las nazis te están poniendo las cosas más difíciles de lo que esperabas, a lo mejor te podemos echar una manita. Pásate por estas páginas y descubrirás cómo derrotar a cualquier ejército que se te resista.

→ GT Concept

PAG. 88

Descubre cómo conseguir todos los coches y cómo ajustar su mecánica al máximo para que no haya rival capaz de echarte de la pista. Todo lo que necesitas saber para triunfar.



→ ISS 2

PAG. 92

Hazte con todos los trofeos, gana todos los campeonatos y deja en ridículo a tus amigos aprendiéndote bien todos los movimientos técnicos y estrategias del mejor fútbol.

Y ADEMÁS TRUCOS PARA

FREEKSTYLE (PS2)

Introduce cualquiera de estos códigos en la pantalla "Enter Codes", dentro del menú de Opciones:

• **Personajes ocultos:**
Clifford Adoptante: cooldude
Mike Jones: toughguy:
Jessica Patterson: blondie
Greg Albertyn: gimegreg
Todos los personajes: populate
• **Pistas:**
Pista Burn It Up: carverok
Pista Gnome Sweet Gnome: clippers
Pista Let It Ride: blackjak
Pista Rocket Garden: todamoon
Pista Crash Pad FreeStyle: wideopen
Pista The Burbs FreeStyle: tuckelle
Todas las pistas: trakmeet
• **Motos:**
Moto Bloodshot (Mike Metzger): eyedrops
Moto Rock Of Ages (Mike Metzger): brrrrrap
Moto Rhino Rage (Mike Metzger): seventwo
Moto Mulisha Man (Brian Deegan): whatever
Moto Heavy Metal (Brian Deegan): hedbangr
Moto Dominator (Brian Deegan): whozaskn
Moto Hot Stuff (Leeann Tweeden): ovenmitt:
Moto Trendsetter (Leeann Tweeden): stylin:
Moto Seducer (Leeann Tweeden): goodlook:
Moto Amore (Stefy Bau): hereiam:
Moto Disco Tech (Stefy Bau): sparkles:
Moto 211 (Stefy Bau): twoneone:
Moto Gone Tiki (Clifford Adoptante): supdude
Moto Island Spirit (Clifford Adoptante): goflobro
Moto Hang Loose (Clifford Adoptante): stoked





Moto Beater (Mike Jones): kickbutt
Moto Lil' Demon (M. Jones): horns
Moto Flushed (M. Jones): plunger
Moto Speedy (Jessica P.): hekacool
Moto Charged Up (Jessica Patterson): lightnin
Moto Racer Girl (Jessica Patterson): tonboy:
Moto The King (Greg Albertyn): allshook
Moto National Pride (Greg Albertyn): patriot:
Moto Champion (Greg Albertyn): number1
Todas las motos: wheels
• **Nuevos trajes:**
Traje Ecko MX (Mike Metzger): helloooo
Traje All Tatted Up (Mike Metzger): bodyart
Traje Muscle Bound (Brian Deegan): ripped:
Traje Commander (Brian Deegan): soldier
Traje Fun Lovin' (Leeann Tweeden): thnkpink:
Traje Red Hot (Leeann Tweeden): spicy:
Traje Playing Jax (Stefy Bau): kidsgame:
Traje UFO Racer (Stefy Bau): invasion:
Traje Tiki (Clifford A.): wings
Traje Tankin' It (Clifford Adoptante): nosleeve
Traje lBlue Collar (Mike Jones): babyblue:
Traje High Roller (Mike Jones): boxcars
Traje Warming Up (Jessica Patterson): layers
Traje Hoodie Style (Jessica Patterson): not2grly
Traje Sharp Dresser (Greg Albertyn): ilookgud
Traje Star Rider (Greg A.): comet:
Todos los trajes: yardsale
• **Trucos varios:**
Desbloquearlo todo: loksmith
Cámara lenta / Vista borrosa: wtchkprs
Siempre en tiempo "Freekout": allfreek
Correr sin bicicleta: flysolo

ARMY MEN: RTS (PS2)

Estos trucos se activan pulsando **R2** durante el juego. Después, mientras lo mantienes apretado, pulsa la secuencia de botones correspondiente al truco que quieres activar. Oirás un sonido de confirmación.

• **Diferentes colores:**
■, ▲, ■, ■, ✖, ●. Cada vez tendrás un color distinto para tu equipo.
• **Lanzar soldados en paracaídas:**
●, ■, ●, ■, ▲, ▲.
• **5.000 unidades de plástico para la fabricación de unidades:**
▲, ●, ■, ✖, ▲, ■.
• **2.000 unidades de electricidad para los centros de producción:**
▲, ■, ●, ✖, ▲, ✖.
• **Más recursos:** ■, ■, ■, ▲, ●, ✖.

Barbarian (PS2)

• **Traje alternativo:**
En la pantalla de selección de personaje, elige a uno y pulsa **R1** para cambiarle el traje.
• **Jugar con la pantalla de carga:**
Cuando la pantalla de carga con la calavera salga en pantalla, utiliza el stick analógico izquierdo para moverla por toda la pantalla.



David Beckham Soccer (PS2)

Estos trucos se introducen en la opción opción Professional Player Certificate en el modo Train With Beckham. Para tenerlos disponibles tienes que cumplir los requisitos que te indicamos.

• **Desbloquear el editor de jugadores:**
Marca al menos 5 goles en el modo Partido Libre y abrirás el editor de jugadores en la pantalla Game Settings.
• **Desbloquear el equipo de fútbol Manchester Eleven:**
Consigue al menos 20 puntos en el modo "Target Free Kicks" y podrás jugar con este equipo en el modo "Friendly Series".
• **Desbloquear el equipo World Stars:**
Consigue al menos 20 puntos en el modo "Target Passing" y podrás jugar con este equipo en el modo "Friendly Series".
• **Desbloquear el equipo de fútbol England Eleven:**
Consigue al menos 20 puntos en el modo "Target Crossing" y podrás jugar con este equipo en el modo "Friendly Series".
• **Jugar partidos clásicos:**
Consigue al menos 15 puntos en el modo "Target Shooting". Selecciona ahora la opción "Classic Match" dentro del modo Arcade para poder jugar cualquiera de los siguientes partidos: American Samoa vs. Australia, Brasil vs. Italia, Calais vs. Nantes, Manchester vs. Munich Whites, Manchester vs. Leeds e Italia vs. Inglaterra.
• **Desbloquear estadios Bonus**
Completa el "Panel Bash" en menos de 10 segundos. Selecciona después "Game Settings" en el modo Friendly Series para acceder a los estadios Aztec Arena y Bouncy Castle.



Deus Ex (PS2)

• **Modo Dios:**
Durante el juego, presiona **Select** y luego: **L2, R2, L1, R1, Start, Start, Start**. Activarás la carpeta "Cheats".

Drakan (PS2)

Todos estos trucos se introducen del mismo modo. Pulsa en primer lugar los botones **L1, R2, L2, R1** en este mismo orden y mantenlos pulsados. Sin soltarlos, pulsa las combinaciones específicas de cada truco que te damos a continuación:

• **Dinero fácil:**
●, ■, →, ←, ✖, ▲, ↓, ↑.
• **Aumentar el nivel del jugador:**
■, ▲, ●, ✖, →, ↓, ←, ↑.
• **Aumentar nivel de hechizos:**
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
• **Invencible:**
✖, ↓, ▲, ↑, ●, →, ■, ←.
• **Rellenar salud al máximo:**
▲, ↓, ●, ←, ■, →, ✖, ↑.

Dropship (PS2)

Ve a la opción "Abrir", dentro de "Archivos Clasificados" e introduce estos códigos:

• **Modo Dios:** TEAMBUDDIES.
• **Munición infinita:** BLASTRADIUS.
• **Todas las misiones:** KINGSLEY.
• **Misiones Extra:**
Misión 1: KREUZLER
Misión 2: SHEARER
Misión 3: UBERDOOPER

Endgame (PS2)

• **Activar los trucos:**
Cada letra de las que forman los códigos de cada truco es equivalente a un número de disparos de la pistola. En el menú principal, apunta a una esquina o fuera de la pantalla, y dispara el número de veces que te indicamos, pulsando el botón Reload entre letra y letra.

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos": Hobby Press. PlayManía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: playmania.trucos@hobbypress.es.

Ayuda para Silent Hill 2

Hola, necesito ayuda para el *Silent Hill 2*. Tras coger la caja que tiene la llave del museo, que está en el parque tras la estatua, y entrar en el museo donde hay un pozo, ¿qué hago? ¡Gracias!

✉ Marcos Carrillo (Valencia)

Una vez en esa sala, donde está el "pozo", pulsa ✖ para que James se deje caer en su interior. Despertarás en el interior de un pozo de piedra. Aparentemente no hay salida, pero si te acercas a la pared que hay justo enfrente de ti, James notará que la pared tiene una textura diferente. Golpea ese trozo de pared con la cañería de hierro o la estaca de clavos hasta descubrir una puerta al otro lado de los ladrillos por la que salir.

Perdido en Extermination

Hola Playmaníacos. Hace poco me compré *Extermination* y ya me he quedado atascado. ¿Sabéis dónde está el ascensor que lleva al segundo laboratorio?

✉ Rodrigo Campos (La Rioja)

Tras coger el Collarín 13, ve al conducto opuesto (el que está encima de las botellas rojas) y avanza recto hasta llegar a una sala con dos cadáveres. Allí está la Lámina 2 de metal. Cindy activará el ascensor en el Laboratorio 2. Coge el Collarín 3 y la Nota y sal por el conducto hasta la sala del corredor. Rompe la caja pequeña junto a la puerta para encontrar una vacuna. Continúa por el pasillo de la malla de vísceras y rásgalas con el cuchillo para pasar. Al final, ten cuidado con el tentáculo que escupe balas y con el perro. Deshazte de ambos y ve al Laboratorio 2. Coge el Collarín 2 y monta en el ascensor.

El Tren Fantasma de Final Fantasy VI

Hola a todos, soy vuestro fan número 1 y quisiera pediros una pequeña ayudita. En *Final Fantasy VI* me he quedado atrancado en el tren del bosque fantasma, en la cabina de control donde hay tres manivelas. ¿Qué debo hacer? Muchas gracias.

✉ Oscar Pérez (Granada)

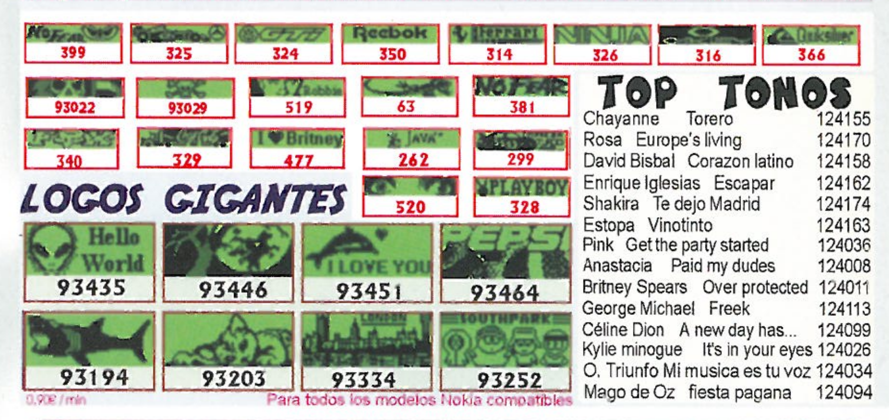
Cuando te acerques a la máquina con las tres manivelas, si observas la esquina superior izquierda encontrarás instrucciones para detener el tren. Esta nota te indica cómo anular la primera y la tercera manivela y cómo quitarte de encima la otra. Al hacerlo, te meterás de lleno en una pelea.

Derrotar a la gárgola de Koudelka

Hola, me llamo Dani y estoy atascado en el juego *Koudelka*, en el disco 3, cuando tengo que matar a la gárgola. Lo he intentado todo, pero nada. Me gustaría que pusierais la guía del juego y los trucos.

✉ Daniel Ortega (Madrid)

Pues como trucos no hay y la guía ya se publicó, lo más fácil es que te digamos cómo pasar de ahí, ¿vale?. La Gárgola es un demonio elemental de Aire, por lo que nunca utilices magias ni objetos de aire contra él. Aunque es casi invencible, hay forma de derrotarle. Estos son algunos consejos: primero, pelea con él si puedes antes de haber completado 11 horas, 11 minutos y 11 segundos de juego. El disco 3 es el mejor momento para enfrentarte a él, pero procura que tus personajes lleguen con al menos nivel 45 y 4.500 puntos de vida. El mayor número de HP que tengas será tu porcentaje de éxito, o sea, si tienes 4.500 HP, tienes un 45% de probabilidades de vencer. Tercero, pon a un personaje defensivo en primera línea, para que proteja a los demás, y usa Reflect a menudo en él. La Gárgola es más difícil de vencer que Elaine, ya que es más fuerte y rápido y sus puntos de vida rondan los 30.000.













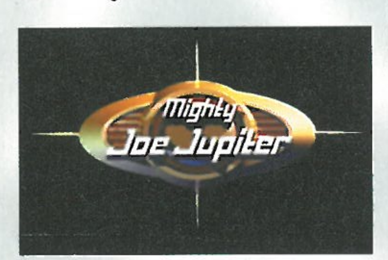








• **Desbloquear modo Arcade:**
BLAM: 2 disparos, recarga, 12 disparos, recarga, 1 disparo, recarga, 13 disparos y por último recarga.
• **Desbloquear desafíos nacionales:**
ABROAD: 1 disparo, recarga, 2 disparos, recarga, 18 disparos, recarga, 15 disparos, recarga, 1 disparo, recarga, 4 disparos, recarga.
• **Mighty Joe Jupiter:**
MIGHTIER: 13 disparos, recarga, 9 disparos, recarga, 7 disparos, recarga, 8 disparos, recarga, 20 disparos, recarga, 9 disparos, recarga, 5 disparos, recarga, 18 disparos y por último recarga.



Frequency (PS2)

• **Activar los trucos:**
En la pantalla del título, pulsa esta secuencia: ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →. Después, durante el juego normal, introduce el código correspondiente al truco que quieras activar en cada caso, dependiendo de lo que quieras:
• **Autocatcher:** ←, →, →, →, ↑.
• **Extra Multiplier:**
→, ←, ←, →, ↑.
• **Neutralizer (Multijugador):**
←, →, ←, →, ↑.
• **Bumper (Multijugador):**
→, ←, →, ←, ↑.
• **Autocatcher (modo Multijugador):**
←, →, →, ←, ↑.
• **Crippler (Multijugador):**
←, →, ←, →, ↓.
• **Freestyler (Multijugador):**
←, →, →, ←, ↓.

Mike Tyson (PS2)

Todos estos trucos se activan pulsando las siguientes combinaciones de botones en la pantalla donde aparece "Press Start"
• **Desbloquear el modo Platinum (que incluye todos los boxeadores, rings, modos de juego...): ■, ●, L2, R2.**
• **Añadidos extra para los boxeadores secundarios: L1, R1, ✖, ✖, ▲, ✖.**
• **Ver créditos codificados: ✖, ▲, ■, ●.**
• **Modo cabezón: ■, ●, ↑, ↓.**
• **Cabeza reducida: ■, ●, ↓, ↑.**
• **Modo 2D: ↓, ↑, ●, ■.**
• **Modo Mutante: ■, ←, ↑, ▲.**

No One Lives Forever (PS2)

• **Todas las misiones disponibles:**
En el menú principal, ilumina la opción cargar partida, pulsa y mantén presionados **R3 + L3** y a continuación pulsa ✖. Aparecerá un nuevo menú donde tendrás disponibles todas las misiones del juego, incluida la de entrenamiento. Pocas veces un truco tan sencillo ha otorgado tantas ventajas, ¿verdad?

Soldier of Fortune (PS2)

Para activar estos trucos, mientras estás jugando pulsa **Select** y luego mantén presionados los botones que te indicamos. Después, oirás un sonido y aparecerá un mensaje en pantalla. Para desactivar el truco, vuelve a introducir el mismo código.
• **Modo Dios:**
L1 + L2 + R1 + R2 + ■ y pulsa ←.
• **Invisible:**
L1 + L2 + ■ y pulsa ←.
• **Munición al máximo:**
R1 + ■ y pulsa ←.
• **Armas pesadas con toda la munición:**
L2 + L2 + ■ y pulsa ←.
• **Armas aleatorias:**
L1 + R1 + ■ y pulsa ←.
• **Atravesar paredes y suelos:**
L1 + L2 + R1 + ■ y pulsa ←.
• **Sin gravedad:**
L1 + L2 + R2 + ← + ■ y pulsa **Start**.

MIB 2: ALIEN ESCAPE (PS2)

• **Todas las armas:**
En la pantalla donde aparecen las palabras "Press Start" pulsa esta combinación de botones:
↑, ↓, ✖, ■, R1, ▲, ▲, ←, ●, L1, L1, →.
Si lo has hecho bien, verás un flash en pantalla y el truco estará activado.
• **Modo Dios:**
Pulsa →, ✖, R1, ▲, ↑, L2, ✖, ←, L1, ●, ✖, R2 en la pantalla donde pone "Press Start". Si lo has hecho bien, verás un flash en pantalla y el truco estará activado.





TD Overdrive (PS2)

• **Todos los coches y pistas:**
En el menú principal, pulsa:
→, →, ←, ■, ↑, L2, L2, R1.
• **Conseguir coches de bonus:**
Usa el truco anterior y después selecciona la pista de San Francisco. Elige el Dodge Concept Viper para conseguir un nuevo tiempo récord. Introduce la palabra "SOUNDMAX" como nombre en la lista de récords y desbloquearás estos coches en todos los modos excepto en el modo Historia: Jaguar XK-R "SoundMAX SPX", Jaguar XK-R "Analog Devices" y el Aston Martin DB7 "SoundMAX SPX".

V-Rally 3 (PS2)

• **Desbloquear el Subaru Impreza 2000:**
Supera el campeonato 2.0L en modo Carrera.
• **Desbloquear el modelo Mitsubishi Lancer Evolution VI:**
Supera el campeonato 1.6L en modo Carrera.
• **Desbloquear el modelo SEAT Córdoba Repsol:**
Termina el modo Challenge.
• **Desbloquear Toyota Corolla V-Rally:**
Consigue récord en todos los circuitos.



PRISONER OF WAR (PS2)

Para poner en marcha todos estos trucos, sólo tienes que introducir como passwords las siguientes palabras clave, en función del resultado que quieras obtener.
• **Ser informado de todos los eventos día:** "alltimes"
• **Ser informado solo de los eventos principales:** "coretimes"
• **Objetos de intercambio infinitos:** "dino"
• **Seleccionar capítulo:** "gerleng5"
• **Primer capítulo:** "defaultm"
• **Ser informado solo de los eventos actuales:** "farleymydog
• **Modo en primera persona:** "boston"
• **Modo distinto de juego:** "foxy"
• **Desafíos:** "fatty".
• **Guardias gigantes:** "muffin"
• **Aumentar la percepción:** "quincy"
• **Cambiar la fecha del juego por la que tenga tu consola:** "dt"
• **Una sorpresa:** "togsavecan"





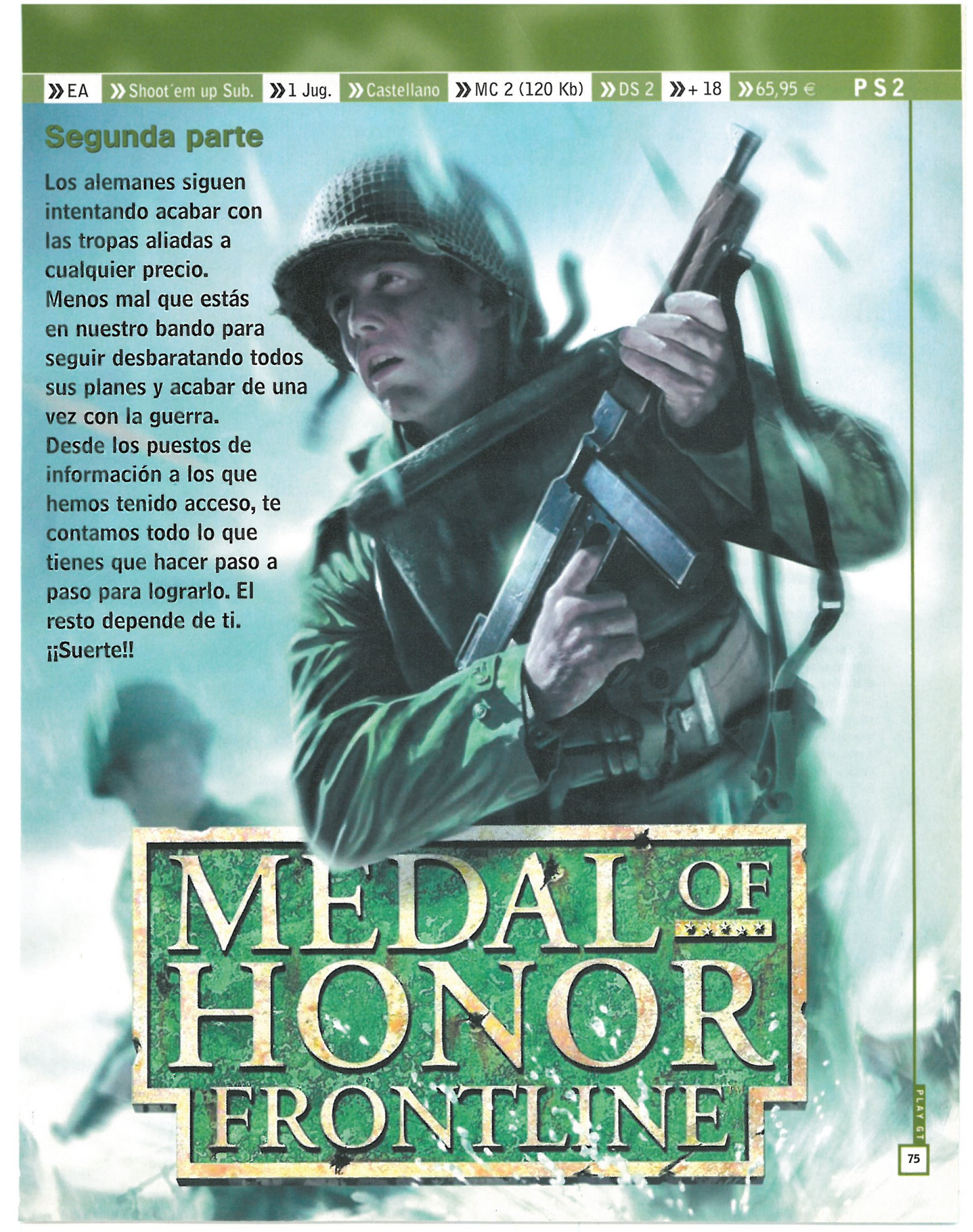
Worms Blast (PS2)

• **Desbloquear personajes bonus:**
En la pantalla donde pone Press Start, pulsa y mantén **L1** y pulsa ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. Verás una pelota de playa ir de izquierda a derecha en la pantalla. Tendrás disponibles a Rocky, Superfrog y Fletcher.
• **Desbloquear todos los modos de competición del juego:**
En la misma pantalla del truco anterior, pulsa y mantén **L2** y pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑. La misma pelota de playa de antes aparecerá en pantalla, esta vez pasando de derecha a izquierda.

EA	Shoot'em up Sub.	1 Jug.	Castellano	MC 2 (120 Kb)	DS 2	+ 18	65,95 €	PS2

Segunda parte

Los alemanes siguen intentando acabar con las tropas aliadas a cualquier precio. Menos mal que estás en nuestro bando para seguir desbaratando todos sus planes y acabar de una vez con la guerra. Desde los puestos de información a los que hemos tenido acceso, te contamos todo lo que tienes que hacer paso a paso para lograrlo. El resto depende de ti. ¡¡Suerte!!



Capítulo 3: AGUA EN UN PAJAR

Misión 7: Aterrizaje forzoso

• PROTEGE A BARNES MIENTRAS DESTRUYE TODOS LOS TANQUES
• ENCUENTRA EL QUEROSENO

Tras aterrizar bastante más lejos del objetivo de lo esperado, nos pusimos en camino. A sólo unos pocos metros de donde caímos, a mi derecha, **colgado de las aspas de un molino estaba uno de nuestros hombres**. En cuanto nos pidió ayuda para bajarlo de ahí, unos disparos provenientes del camino que había delante acabaron con su vida (1). **Nos pusimos a cubierto tras el camión** y eliminamos a los que llegaron por el camino y al que estaba dentro de la casa y que nos pilló por sorpresa.

Nos internamos por el sendero por el que habían aparecido nuestros enemigos hasta que llegamos al borde de una **explanada.** La zona estaba plagada de alemanes, por lo que **cogí mi Springfield y fui eliminándolos uno a uno a larga distancia**. Con la zona despejada, me puse a recoger la **munición** que habían dejado mis víctimas y las **granadas** que había junto a unos montones de forraje.

Continuamos avanzando mientras nos enfrentamos a pequeños grupos de alemanes, hasta que **Barnes divisó el primer tanque** (2). Mi misión era **proporcionarle fuego de cobertura** hasta que pudiese adosar al fuselaje una carga explosiva. Durante esos instantes, mi mayor preocupación era el **cañón del blindado nazi**, ya que si me descubría estaría en graves problemas. Para evitarlo, intenté mantenerme suficientemente alejado y a cubierto tras algún árbol. Después de unos segundos que parecieron eternos, el Panzer explotó en pedazos.

Unos metros delante encontramos un par de **estructuras de madera**, tanto a izquierda como derecha. Dentro había un par de **cantimploras**, un **botiquín** y **munición para el Springfield**. Cruzamos un pequeño puente y nos topamos con **uno de los nuestros** en el interior de uno de esos cobertizos. Por suerte para nosotros se nos unió (3), pero antes de proseguir, me hice con las **granadas** que había en el lugar donde había estado oculto.

El camino por el que debíamos avanzar estaba plagado de pequeñas patrullas alemanas compuestas por dos o tres hombres, por lo que tuvimos que andarnos con mucho cuidado.

Poco tiempo después llegamos a un pequeño pueblo, donde nos esperaban numerosos enemigos y otro tanque. El problema de aquella situación es que **nos encontramos atascados en mitad de un puente** con más de 7 nazis escupiendo plomo. Tuve que echarme al suelo y actuar rápido con mi Springfield. Tras acabar con ellos, no sin sudar la gota gorda, **Barnes se lanzó a por el segundo blindado**. Al igual que la vez anterior, **tuve que proporcionarle cobertura** por si quedaba algún alemán en pie (4). Cuando lo logró, me entretuve un poco recogiendo la **munición** y la **ayuda**





médica que había repartida por todos los sitios del pueblo, especialmente en los rincones de las casas.

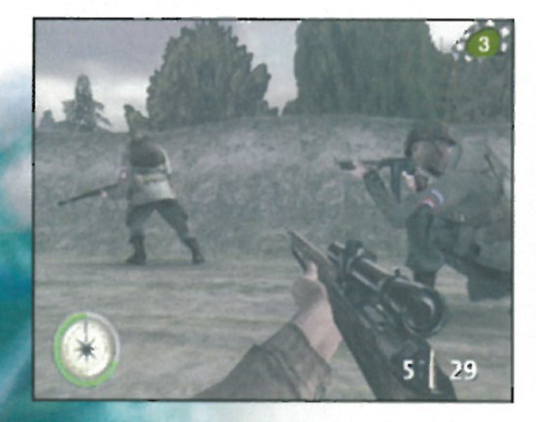
Seguimos adelante durante varios minutos y cruzamos otro pequeño poblado, donde **pudimos liberar a los holandeses de la férrea bota alemana** (5). Cuando limpiamos la zona y nos dispusimos a cruzar el puente del fondo, nos lo encontramos bloqueado por un tanque enemigo. Decidimos dar un rodeo, tomando el camino que había más a la derecha, cruzando otro pequeño puente. Al otro lado descansaban 4 nazis alrededor de una hoguera. Desde lejos, puede eliminarlos con facilidad gracias a mi Springfield. Al acercarme al fuego, encontré entre algo de **munición**, el **bidón de queroseno**.



• ABRE LAS PUERTAS DE LA CIUDAD

Continuamos por el camino que había a la izquierda de la hoguera y poco después vimos el **tanque enemigo**. Despejamos la zona de infantería y luego **protegimos a Barnes mientras colocaba las cargas**, algo que no fue nada fácil, ya que mientras recibía las "caricias" del cañón del blindado, así que **intenté cubrirme tras el límite izquierdo del sendero** por el que habíamos llegado. Continuamos por el sendero que había al fondo a la derecha hasta que llegamos a un nuevo grupo de casas. Allí, **en un pajar en el lado izquierdo, se encontraba semiescondido el cuarto tanque** (6). Eliminamos a todos los enemigos que iban a pie y luego nuestro experto se ocupó del blindado. Con la zona ya más tranquila, nos dirigimos hacia el **molino** que se veía al fondo. Desde él, nos empezó a acribillar un **francotirador** que no tuvo nada que hacer contra mi puntería.

Seguimos nuestro camino y nos encontramos otra vez rodeado de casas y alemanes. Sin embargo, **el tanque de esta zona estaba al otro lado del río**, por lo que Barnes no pudo eliminarlo por el método habitual. Limpiamos la zona y **me acerqué al lanzacohetes Nebelwerber que había justo enfrente del Panzer**. Lo usé para destrozarlo (7) y luego











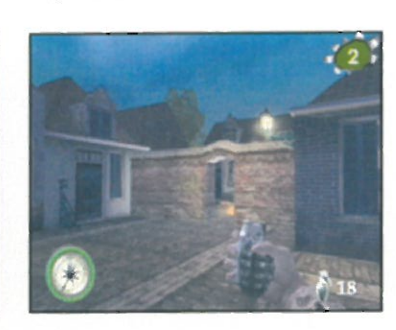


seguí a mis compañeros por el camino que había justo a mi espalda.
La siguiente explanada estaba protegida por más infantería y, lo que era peor, un par de **morteros**. Situados a ambos lados del tanque, nos bombardeaban sin descanso, por lo que era importantísimo no dejar de moverse, teniendo en cuenta que, además, el tanque tampoco dejaba de disparar. **Lo principal era eliminar a los soldados que manejaban los morteros, disparándoles directamente o a los barriles de combustible** que tenían cerca. Una vez Barnes se encargó del último tanque, continuamos por el camino que había a la izquierda del blindado. Llegamos al punto en el que nuestros caminos se separaban, así que seguí por el sendero que había a mi derecha y que llevaba a una nueva explanada. Al fondo podía ver las puertas de la ciudad, justo a la izquierda de un molino. **Si quería que me abriesen las puertas, debía crear algún tipo de distracción que hiciera salir a los alemanes**. Junto al molino vi algunos **montones de paja.** Usé en ellos el queroseno y los incendié. El fuego alcanzó rápidamente las aspas del molino, que también empezaron a arder **(8)**. Me oculté tras el molino, pegado a la muralla de la ciudad y aguardé a que apareciesen los guardias. A los pocos segundos, **salieron 5 nazis** que puede eliminar sin ni siguiera sudar, ya que los pillé por sorpresa. La entrada a la ciudad por fin estaba abierta.

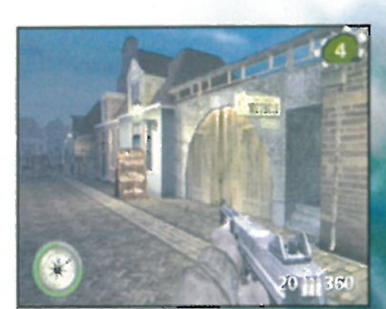
Misión 8: El León Dorado

• LOCALIZA LAS HERRAMIENTAS PARA SABOTEAR LOS VEHÍCULOS

Me encontraba en un solitario callejón, junto a un **botiquín** y algo de **munición**. Me olvidé de estas ayudas por el momento y me dirigí hacia la izquierda, con la Thompson bien cargada. Al girar la esquina a la derecha, me di de bruces con dos alemanes a cargo de un **MG 42**, de espaldas a mí. Acabé con ellos y **me puse a los mandos de la ametralladora pesada (1)**. Esperé pacientemente a que aparecieran las patrullas alemanas que hacían guardia en esa calle y acabé con todos con facilidad. Tuve que tener paciencia, ya que debía esperar a que todos los guardias que había tanto por el lado derecho como por el izquierdo hicieran aparición. Si quería acabar con todos los alemanes de esta misión, debía armar bastante ruido.
Dejé la MG y me dirigí primero calle abajo, hacia mi izquierda, para encontrar bajo el arco de las puertas de la ciudad algo de **munición** y **ayuda médica**. Retrocedí y ascendí por la calle hasta la MG de antes. Me hice con los objetos que había visto al inicio de la misión y, siguiendo un palpito, **decidí no desperdiciar ninguna bala en las cajas de madera** que había en el callejón, pues sabía que no ocultaban nada.
Continué mi camino por la siguiente calle, hacia la derecha. Vi en ese mismo lado un pequeño arco que llevaba a un pequeño **patio trasero**. Dentro **me esperaban dos alemanes de los que di cuenta con un par de granadas (2)**, y luego recogí los **objetos** que había desperdigados por el suelo. Salí de ahí y seguí calle abajo hasta que vi el río que cruzaba la ciudad. Me pegue a un pared y con la Springfield eliminé a los 5 ó 6 guardias que había repartidos por el puente y más allá de él, especialmente al **francotirador** que había encaramado en lo alto de un edificio de la izquierda **(3)**. Crucé entonces el puente y giré a mi derecha, reparando antes en el **cartel** que había a la izquierda y en el que ponía **"Wagen Führer" (4)**. Al final de esa calle aguardaban dos alemanes tras una improvisada barricada hecha de cajas de madera. Acabé con ellos y recogí la **munición** del suelo. No hice caso a la nueva calle que se abría en uno de los laterales y me fui directo hacia el cartel que había visto antes. Tres metros antes de dicho letrero encontré un **estrecho pasillo** que llevaba al **patio donde tenían aparcados los vehículos mis enemigos**. Me acerqué a los guardias que los vigilaban y **dejé que dieran la alarma**. Luego me encargué pacientemente de ellos y de los refuerzos que llegaban desde el estrecho pasillo. Apagué la alarma, **abrí el capó del coche amarillo,** donde encontré un **botiquín** y unas **granadas** y recogí todo lo que habían dejado mis victimas. Antes de seguir por la **puerta verde** que había frente al camión, regresé a la calle del río para cerciorarme de que no había ningún alemán vivo. Tras esa puerta estaban, sobre una mesa, las **herramientas** que buscaba **(5)**. »












» **• SABOTEA LOS VEHÍCULOS PARA EVITAR QUE TE PERSIGAN LOS NAZIS**

Abrí el capó del coche que había junto a la mesa y cogí toda la **munición** que en él había. Luego me dirigí a la parte trasera y **abrí la tapa del motor** para sabotearlo. Pasé al patio donde estaban los otros tres vehículos e hice lo mismo al **segundo coche verde**, ya que era del mismo modelo que el que acababa de sabotear **(6)**. Luego **me encargué de la limusina y del camión**, aunque para manipular este último tuve que agacharme si quería alcanzar el cárter.

• REÚNETE CON EL AGENTE EN EL GARAJE

Salí de nuevo a la calle principal y me libré de los alemanes que todavía quedaban vivos, atraídos por el estruendo de la alarma. Avance por esa calle hasta el fondo y luego giré a la izquierda. En la pared de la derecha divisé la entrada a un **estrecho callejón** que me condujo al **garaje**, donde me esperaba el **agente montado en su camión (7)**.

• HAZTE CON UN UNIFORME DE OFICIAL ALEMÁN

Antes de salir de allí, debía despejar la plaza que teníamos delante. Me asomé ligeramente y, **armado con mi Springfield, limpié la zona de enemigos (8)**, siendo los primeros en caer los francotiradores de los tejados y los encargados de la MG 42 que había en la esquina más alejada. Allí también se encontraba la **alarma**, que una vez activada, hizo salir a los restantes enemigos de sus escondrijos. De entre estos, había uno encaramado a la ventana que había sobre la MG que me puso en algunos aprietos, aunque con la ayuda de alguna granada y la propia ametralladora pesada logré librarme de él y de todos sus compañeros **(9)**.

Cuando la cosa se tranquilizó, **saboteé los tres vehículos aparcados**, recogiendo los útiles **objetos** que había en sus maleteros. Con todo asegurado, **me subí en el camión** que conducía mi aliado y nos lanzamos por las calles de la ciudad. A medida que avanzamos, nos encontramos con 4 ó 5 alemanes que resultaron difíciles de abatir, por estar yo en movimiento sobre el camión. Lamentablemente, nuestra carrerita duró poco, ya que llegamos a una plaza infestada de soldados del tercer Reich. Nos paramos y me encargué de ellos siguiendo la misma pauta que en la plaza anterior y siempre desde un lugar seguro. Tras **sabotear dos nuevos coches y recoger la munición y los botiquines** que escondían, volví a montar en el camión. La situación se repitió casi con exactitud tras encontrarnos con algunos nazis, ya que quedamos bloqueados en un enorme parque. En esta zona tuve que emplearme a fondo, ya que además de los soldados que me disparaban desde el otro extremo del parque, también **me atacaban desde un pequeño arco que había a la derecha del camión y que llevaba a un patio (10)**. En él había al menos 7 alemanes, por lo que antes de entrar, **lancé 4 granadas por encima del muro** con las que me libré de varios de ellos. Tras asegurar por completo la zona, **retiré la barra de madera que bloqueaba el portón de madera** tras el que había quedado parado el camión. Regresé hasta él y me llevó a una nueva plaza. Allí, como siempre, había un nutrido grupo de enemigos con alarma y todo, por lo que me llevó mi tiempo acabar con todos ellos, siempre **parapetado tras el camión y armado con la Springfield**. En el lado de la derecha estaba aparcado el **camión de la lavandería**. Subí a la parte de carga y recogí el **uniforme alemán que me permitiría colarme en el bar (11)**. Luego saboteé dicho camión y el coche que había junto a él y regresé a mi medio de transporte.

• LOCALIZA AL CONTACTO EN EL BAR LEÓN DORADO

Tras unos metros subido en el camión, nos encontramos con una barricada que el conductor no pudo esquivar y contra la que acabamos chocando. Rápidamente me libré de los soldados que tenía más cerca y busqué un lugar seguro, pegándome a las casas que tenía enfrente, desde el que poder **encargarme de todos los soldados** que había en esa amplia calle, **especialmente los que se encontraban en los tejados (12)**. Caminé hasta el fondo y crucé el puente hasta el otro lado del canal. Enseguida encontré el dichoso **bar León Dorado**, así me acerqué a la puerta, me puse el uniforme de oficial y entré. Los soldados alemanes estaban distraídos bebiendo y cantando, por lo que no levanté sospechas. Al fondo de la sala, junto a la barra, había unas **escaleras** que llevaban al piso superior, pero estaban vigiladas por dos soldados. Me acerqué al **pianista** y le di una propina, con lo que logré una invitación y que los guardias se animarán a cantar un poco, **dejando el camino a la escalera libre (13)**. Subí por ellas y salí a un patio trasero, donde también encontré a algunos soldados de cháchara. En una barandilla pude ver **tres jarritas de cerveza** que no dudé en tirar a la zona de abajo, provocando así una pelea entre los soldados alemanes. Bajé hasta donde se desarrollaba la trifulca y **encontré a mi contacto**, que no era otro que **el camarero**. Me llevó a la parte de atrás y subí al camión que allí había aparcado.







Misión 9: Operación Repunzel







• ENCUENTRA EL JUEGO DE LLAVES DE LA COCINA

Aunque el plan inicial era infiltrarme en sigilo y con el disfraz de camarero en la mansión, decidí mostrar mis "colores" desde el principio para así **obtener al final la condecoración más alta**, además de hacerle un favor al ejército aliado. Justo en la entrada principal había dos guardias, así que me coloqué tras ellos y **saqué la pistola con silenciador (1)**. Los maté rápidamente y me deshice del resto de guardias que patrullaban el jardín, para lo que me vino muy bien el **camión** en el que vine, ya que **pude agacharme tras él y disparar a las piernas a los nazis que se acercaban**.
Fui hasta el extremo izquierdo de los jardines, eliminando a todos mis enemigos y **entré a la mansión por la puerta de la derecha**. Sentado en una silla y fumando, encontré al **guardia** de esta entrada, así que no me costó eliminarlo **(2)**. Sobre las cajas que había en el rincón encontré una **recortada** que me vendría muy bien. Seguí por el pasillo y maté a dos camareros alemanes en una bodega que había a mi izquierda. Seguí despacio y me libré de más soldados en la habitación del fondo. En la pared de la izquierda pude ver la puerta que llevaba a la zona de la cocina, pero permanecía cerrada, por lo que avancé por las **escaleras** del fondo.
Me armé con la recortada y entré a "saco" en la habitación que había en el piso de arriba, eliminé rápidamente a los 4 alemanes que había y me hice con la **munición** que encontré **sobre la mesa** y con las **llaves** que estaban **colgadas en la pared (3)**.

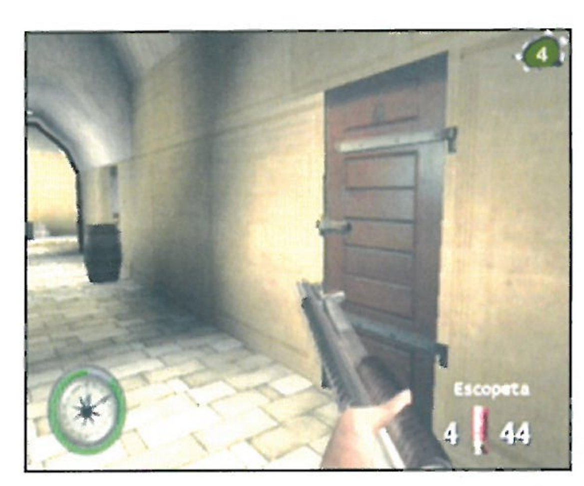
• BUSCA POR LOS CUADROS PARA ENCONTRAR EL MAPA

Me dirigí hacia la puerta que había encontrado cerrada antes y la abrí para acceder a un **largo y oscuro pasillo (4)**. En él había unos 6 enemigos, por lo que me aposté en la esquina y fui eliminándolos con tranquilidad en rápidas salidas y con la pistola, ya que estaban demasiado lejos como para usar la recortada. La resistencia era abundante pero, ocultándome tras las esquinas y tomándome mi tiempo, no me costó eliminarlos a todos. Además, había varios **botiquines** repartidos a lo largo del pasillo, lo que me facilitó aún más las cosas. Subí por la rampa que había al fondo y que llevaba a la cocina y saqué mi pistola. Desde lejos, **acabe con el cocinero** que no dejaba de lanzarme cuchillos desde el lado izquierdo. Además, estaba acompañado por varios **camareros armados, de los que me pude encargar con mi recortada a corta distancia (5)**. Salí de ahí por la puerta de madera del otro extremo y accedí al salón de fiesta. Me aposté tras una mesa y no dejé de disparar hasta que todos los enemigos tanto de esa sala como de la contigua murieron, aunque hubo algunos al fondo que me hicieron salir de mi escondrijo y lanzarme a pecho descubierto recortada en mano **(6)**.
Afortunadamente, en las dos estancias grandes encontré **botiquines** y **cantimploras**. En el extremo derecho de la sala de conciertos había una salida hacia un patio interior.
Sin salir de la sala acabé con dos soldados que patrullaban sobre el césped. Fue entonces cuando pude oír a la marabunta de enemigos que me esperaban en las escaleras que había sobre mi. Me asomé ligeramente y **lance un par de granadas por encima de la barandilla** para quitarme a algunos de encima. Luego, armado con la recortada, me lancé hacia las escaleras desde la entrada que había en el lado izquierdo. No dejé de disparar y acabé con los que aún quedaban en pie. **Recogí el botiquín** que había en el rincón de la derecha, tras subir las escaleras, **y la munición que habían dejado mis enemigos (7)**.
Seguí mi camino y me enfrenté a dos alemanes más antes de llegar hasta la sala de conferencias. Estaba en la pasarela superior de esta enorme estancia y desde ahí acabé con un enemigo más. Avancé hasta el "puente" que cruzaba la sala de lado a lado y desde ahí me libré del alemán que hacia pruebas de sonido en el atril de la planta inferior. Luego descendí hasta allí por las escaleras y **me hice con una STG44 y algo de munición**.
Subí de nuevo a la pasarela superior y **me acerqué al cuadro que estaba iluminado** en la pared del fondo **(8)**.
Tras él encontré el **mapa**.

• BUSCA LOS DOCUMENTOS SECRETOS ESCONDIDOS

Tomé la puerta que había a su derecha y me encontré en unas habitaciones llenas de relojes. Eliminé a sus ocupantes con facilidad gracias a que los pillé por sorpresa y **cogí las cantimploras que había sobre una mesilla (9)**.

»













» Subí las escaleras del fondo hasta llegar a la **biblioteca**. Me cubrí tras la pared y acabé con los 5 guardias con rápidas salidas con la STG44. Con la zona despejada, continúe por la salida que había a la izquierda. Tras acabar con otro nazi, avancé por un pasillo lujosamente decorado. En la primera habitación de la izquierda, encontré tres oficiales alemanes dispuestos a tomarse un baño. Tras acabar con ellos, volví a salir al pasillo antes de seguir examinando la sala de baños.

Seguí hasta el fondo y entré en la siguiente sala. Maté a los 3 oficiales **(10)** y **reparé en los relojes que adornaban la sala**. En la pared de la izquierda había dos, de los cuales el primero era el típico **reloj de cuco**. Tuve una corazonada y le disparé varias veces hasta que saltó por los aires, dejando al descubierto los **documentos ocultos (11)**. Los cogí y regresé a la sala de baños.

• BUSCA LAS LLAVES QUE ABREN LA CELDA

Abrí la puerta que llevaba a la **sauna** y me ocupé de sus ocupantes. En la pared pude ver una **válvula** junto a un trozo de pared que parecía distinto al resto. Giré la válvula y se abrió una **trampilla secreta**. Pasé por ella y accedí a una **sala oculta de la resistencia holandesa, donde me esperaba una operadora de radio aliada (12)**. Me aconsejó que me hiciese con todo lo necesario en **munición** y **botiquines** y le hice caso, por supuesto. Subí por las escaleras que había en el extremo de la habitación y abrí la **compuerta secreta** que había al fondo.

Estaba en una de las habitaciones que usaban los oficiales alemanes, así que salí por la puerta que tenía enfrente. En el pasillo me esperaban una pareja de guardias que eliminé rápidamente. Luego regresé a la habitación y me acerqué a la **librería** que había justo enfrente de la puerta. Como intuía, se trataba de una **entrada secreta que conducía a un estrecho corredor de madera (13)**. Avancé ignorando la primera puerta de la izquierda hasta que llegué a la que había en el otro extremo. Al abrirla, me recibieron 5 soldados enemigos. Lancé algunas granadas al interior de la habitación y disparé a través del biombo que veía a lo lejos, ya que algunos de mis enemigos se encontraban tras él. Una vez creí que todo estaba tranquilo, entré y encontré las **llaves** sobre uno de los muebles que había en el lado derecho de la habitación.



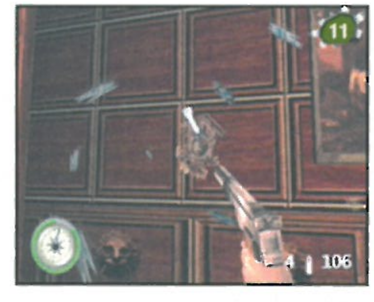
• LOCALIZA A GERRIT

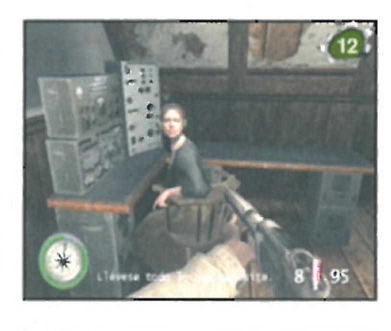
Antes de buscar a Gerrit, pensé que **sería mejor inspeccionar el terreno y librarme de todos los enemigos** que hubiese, ya que luego en compañía de mi camarada podría resultar más peligroso. Subí por las escaleras que había en el otro extremo de la estancia y salí a un **balcón**. Tras dar un pasos me encontré con más de 7 alemanes esperándome en una especie de jardincillo con vasijas. Me cubrí tras la esquina y, **armado con la STG44 y algunas granadas, empecé a hacer rápidas salidas** para librarme de ellos **(14)**. No me fue nada fácil, especialmente porque también había un enemigo que me disparaba tras la valla de madera que había justo delante de mí, por lo que tuve que eliminarle a él en primer lugar. Tras sudar sangre conseguí limpiar el jardín, así que bajé por donde había venido de nuevo a la habitación. En ella había una puerta que aún no había abierto. Tras ella, como esperaba, permanecía encerrado Gerrit.

• PONTE AL MANDO DEL VEHÍCULO ENEMIGO

Ahora tocaba escapar de allí con él. Regresé al jardín donde acababa de estar y giré a la izquierda, hasta el final del balcón. **Cuando Gerrit estaba junto a la valla de madera, le empujé** "amablemente" al vacío. Afortunadamente, mis cálculos eran buenos y cayó sobre un carro con paja que había justo debajo. Luego **me asomé y me alineé con el carro, para que al caer no me estampase sobre el suelo (15)**. El aterrizaje fue perfecto, por lo que me pude hacer sin problemas con el coche que tenía frente a mí y que nos sacaría de la mansión nazi.

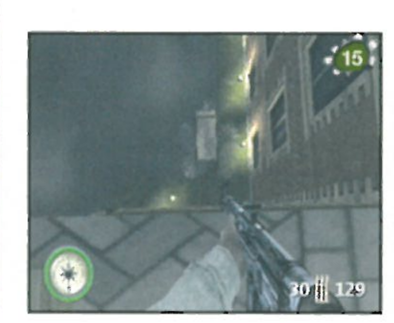












Capítulo 4: VARIOS PUENTES MÁS ALLÁ

Misión 10: Puente Nijmegen

• DESACTIVAR CARGAS COLOCADAS BAJO EL PUENTE

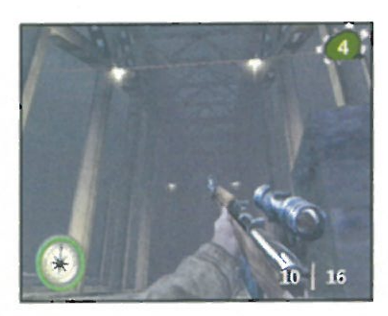
Subí las escaleras agachado hasta que llegué a lo alto del puente. Pude escuchar cómo hablaban dos soldados alemanes a corta distancia, así que, armado con la **pistola con silenciador**, los eliminé rápidamente antes de que pudiesen dar la voz de alarma. **Recogí la MP40 y la Gewehr 43** que habían dejado caer mis enemigos y avancé, siempre agachado, unos pocos metros hasta que divisé las figuras de dos enemigos más a lo lejos. Usé mi nuevo rifle de francotirador para acabar con ellos y continué hacia el frente, sin levantarme. Tras pasar junto a un **vehículo incendiado**, me cubrí tras un bloque de piedra desde el que pude ver más adelante una **MG 42** en el flanco izquierdo y tres soldados patrullando por el lado derecho. Primero eliminé al encargado de la MG con la Gewehr y luego fui acabando con los otros tres en rápidas salidas con la MP40. Cuando los liquidé, **corrí hacia la MG y apunté hacia la escalerilla que se veía en el lado izquierdo del puente, junto a unas cajas de madera (1)**. Por ellas aparecieron 5 enemigos que cayeron con facilidad ante la potencia de la ametralladora pesada. Después disparé a las **cajas de madera** que había por el suelo y recogí la **munición** y las **cantimploras** desperdigadas.
Baje entonces por la escalera por la que aparecieron los alemanes y enseguida **vi a dos de ellos colocando cargas en la pasarela que había bajo el puente**.







Acabé con ellos rápidamente, ya que, una vez alertados, pretendían alcanzar la MG que había arriba. Bajé los últimos escalones y encontré la **primera de las cargas justo a mi izquierda**. La desactivé y avancé unos metros mas. Antes de llegar a la siguiente sección de la pasarela, **hallé la segunda carga encima de mi (2)**. Avancé hasta el otro extremo. Allí me topé con dos soldados enemigos más. Me encargué de ellos y **desactivé otras dos cargas**, colocadas en lugares casi simétricos a las anteriores, **una encima de la pasarela y otra en un pilar en el lado derecho**, tras subir unos escalones.
Subí las escaleras que tenía ante mi hasta llegar a otra sección del puente. A mi derecha había una **pequeña caseta** con tres soldados en sus alrededores. Me aposté tras el muro de las escaleras y **acabé con ellos usando la Gewehr (3)**, aunque también podía haber utilizado la MG que tenía enfrente de mi. Me hice con la **munición** y el **kit médico** que había en el interior de la caseta y me marché en la dirección contraria.
Esta parte del puente, tal y como me habían advertido, estaba **plagada de francotiradores**. Me esperaban encaramados en la estructura superior del puente, por lo que **tuve que avanzar siempre agachado y cubriéndome tras los bloques de piedra del camino (4)**. Para eliminarlos, muchas veces debía esperar a que ellos disparasen, delatando así su posición, ya que no se les veía bien en la oscuridad. Usé la Gewehr para eliminarlos, ya que con cualquier otra arma era imposible. Hasta que no estuve seguro de que no quedaba ningún francotirador vivo, no continué avanzando, siempre agachado. Me pegué a la pared derecha del puente y, armado con la Gewehr, usaba la mirilla telescópica para ver si a lo lejos había algún guardia. ¡Y vaya si los había! Al final, **en los alrededores de una caseta en el lado izquierdo, me esperaban más de 10 soldados alemanes y dos MG 42 (5)**. Fui avanzando poco a poco, acabando desde lejos con los que primero aparecían en mi radio de acción. Luego **me situé detrás de un camión volcado**, ya que desde esa posición tenía a la vista la MG del lado izquierdo. Aproveché bien esa posición, ya que cada vez que eliminaba al soldado encargado de la ametralladora pesada, otro de sus compañeros corría a ocupar su posición, por lo que **pude eliminar fácilmente a más de 6 alemanes (6)**. Además, junto al camión encontré una **kit médico** que me vino muy bien. Cuando eliminé al grueso del destacamento, salí y acabé con los pocos que quedaban usando la MP40, ya que la munición de la Gewehr escaseaba y era muy necesaria.
Continué avanzando, esta vez pegado al lado izquierdo del puente, hasta que divisé un **nuevo nido de MG, con otros 3 soldados**. Me libré de ellos con facilidad **(7)** desde lejos y **tomé el control de la MG**. De la escalerilla que había a la izquierda aparecieron 7 nazis, de los que di buena cuenta con mi la ametralladora. La usé también para romper las numerosas **cajas de madera** que había en los alrededores y luego me hice con todo lo que había en su interior y con lo que mis enemigos habían dejado caer. Retrocedí hasta el camión volcado de antes y encontré en la columna que había cerca de él una **escalerilla** que subía hasta la parte superior del puente. Allí **me esperaban otros 5 alemanes, que me pusieron las cosas muy feas (8)**. Acabé con ellos usando la MP40 y »













» recogí toda la **munición** y un **botiquín**. Descendí hasta el suelo y bajé por las escalerillas por las que antes habían aparecido los alemanes, al final de esa sección del puente.
Al llegar a la pasarela que había bajo él, me encontré con la misma situación que antes: **cuatro cargas situadas en los mismo lugares y un grupo de 5 alemanes colocándolas (9)**. Acabé con ellos fácilmente y desactivé las 4 últimas cargas.

• DESTRUIR EL CAÑÓN ANTIAÉREO ENEMIGO
Subí por las escalerillas que había en el otro extremo de la pasarela y salí de nuevo al puente. Nada más asomar la cabeza, me topé con un **grupo de 5 enemigos** en el lado derecho. Si intentaba acabar con ellos por el método habitual correría mucho peligro, pues estaban muy cerca e **iban bien armados (10)**, así que **opté por correr hasta el otro lado del puente y tomar el control de la MG**. Con ella en mis manos, los nazis no duraron mucho. Me hice con el **botiquín** que había en la caseta de madera de enfrente y seguí avanzando por el puente. Antes de salir de él e internarme en la carretera, me encontré con un grupito de 3 soldados que corrían directos hacia a mi. Acabé con ellos usando las ráfagas de la MP40 y seguí hasta donde la carretera giraba a la derecha. Allí, junto a un barricada, hallé un valiosísimo **botiquín**. Seguí caminando por la carretera y enseguida vi un túnel a la derecha. Delante de él patrullaban tres soldados que maté con la Gewehr. Luego me metí en el puente para coger una **cantimplora con medicina** y continué en la dirección contraria. Enseguida **pude ver a ese maldito cañón antiaéreo** haciendo pedazos a los aviones aliados. Cuando llegué a su





altura, **salieron a por mi 3 alemanes del interior de una galería bajo la colina (11)**. Acabé con ellos y, antes de internarme por ella, me hice con el **botiquín** que había al final de la carretera. Ya en las galerías, me enfrenté a dos alemanes más, justo cuando llegué a un **bifurcación**. Tomé el camino de la derecha y recogí una **cantimplora** con medicina que había en un rincón, antes de llegar hasta el antiaéreo. Allí me esperaban **5 enemigos (12)**, **que liquidé rápidamente**





disparando al bidón del lado derecho, destruyendo de paso el cañón.

• ENCONTRAR EL CAMIÓN DE SUMINISTROS MÉDICOS
Regresé a la bifurcación, tomé el **túnel de la izquierda** y caminé hasta que vi el **camión de suministros (13)**. Sin embargo, antes de poder montar en él, tuve que librarme de los tres soldados alemanes que lo custodiaban, algo que no resultó fácil porque no tenía donde cubrirme, así que me lancé "a saco" armado con la MP-40.

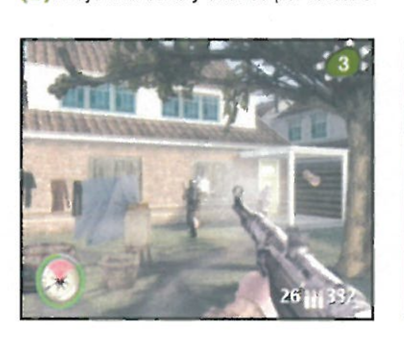


Misión 11: Yarda a Yarda

• DERRIBA TODOS LOS CONTROLES ENEMIGOS DE LA CARRETERA
Ya en la ciudad, caminé por la calle en la que estaba hasta acercarme a la esquina en la que doblaba a la izquierda. Enfrente divisé la **puerta** que llevaba al interior de una de las casas. **Sin disparar ni una sola vez** a los soldados alemanes que había tras la valla de la izquierda, corrí hasta ella y pasé al interior. Subí las escaleras y, armado con la **pistola con silenciador**, me encargué del soldado que había en la segunda planta a cargo de una **MG (1)**. Me puse a los "mandos" de la ametralladora pesada y pude ver debajo a media docena de enemigos. Abrí fuego y los eliminé rápidamente al pillarlos por sorpresa. Junto a ellos, puede distinguir un pequeño **bidón de combustible de color anaranjado**. Con el impacto de las balas de la MG saltó por los aires, llevándose de paso por delante la valla que bloqueaba el camino al camión de suministros.
Cuando me dispuse a bajar entraron en la casa **4 enemigos más**, así que los esperé junto a la escalera y **dejé que asomaran la cabeza para encargarme de ellos fácilmente (2)**. Bajé a la calle y avancé por la calle para internarme por un pasillo estrecho que había en el lado izquierdo, tras aniquilar a dos nazis más. Llegué hasta el final del mismo y abrí la **puerta** que había justo antes de un carro de madera, en el lado derecho. Enseguida me aparté de ella porque **detrás había dos alemanes (3)**. Hice rápidas salidas con la MP40 y acabé con ellos para entrar después en la casa que tenía delante. En el pasillo,















pasando la entrada, me esperaban 4 enemigos. Dejé que me viesen y luego, en lugar de correr hacia ellos, fui por la habitación que había a la izquierda de la cocina. Desde ahí llegué también al pasillo, pero pillando a mis enemigos por la espalda, por lo que me costó mucho menos liquidarlos. Luego subí al segundo piso y me asomé a la ventana para ver un **nuevo control alemán** con 5 soldados algo despistados. Me armé con la Gewehr y disparé rápidamente, haciendo que cayeran como moscas. Me puse a examinar la habitación y, además de hacerme con la **munición** que había en un rincón, reparé en una **puertecita pequeña** que había en la pared de la izquierda. Me agaché, la abrí y pase por el estrecho agujero hasta que salí a otra parte de la casa. Nada más asomar la cabeza, **comenzaron a dispararme unos soldados desde las escaleras que tenía delante (4)**. Me encargué con cuidado de los que podía ver desde esa posición y luego bajé al piso de abajo para encargarme del resto del grupo. Subí de nuevo a la planta superior y entré en la habitación que había a la derecha de la portezuela por la que había llegado. En ella había una **MG** que pude usar para disparar al **barril de combustible** que había en la calle, y que hizo saltar por lo aires la segunda barricada. Salí de habitación tras recoger algo de **munición** sobre la cama y entré en el **cuarto de baño** que había enfrente. Acabé con un nazi y recogí el **kit médico**. Baje al piso inferior y salí a la calle por la puerta. Atravesé la verja del patio y **vi a unos alemanes amenazando a un ciudadano**. Me encargué de ellos sin herir al inocente y luego acabé con el resto de los soldados que había en la calle usando la Gewehr, poniéndome a cubierto tras la valla.

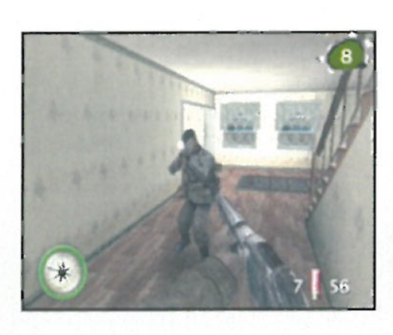
En la pared de la izquierda había un **estrecho corredor**. Me introduje en él y acabé saliendo a un nuevo pasillo, junto a una casa. Entré en ella y, tras saborear el **pan** que había en la mesa donde comían unas ciudadanas, subí al segundo piso, no sin antes hacerme con el **botiquín** que había junto a la escalera. En lugar de entrar en la habitación que había a la izquierda, **opté por colarme por el agujero con portezuela que había en la pared,** tras hacerme con la **caja de granadas** que había en el suelo. Así llegue a una sala en la que había un alemán junto a una **MG**. **Usé la pistola con silenciador (5) y luego tomé la ametralladora pesada**. Disparé al **bidón de combustible de color anaranjado** e hice saltar por los aires el tercer control con casi todos los soldados que estaban asignados a él. Acabé con el resto y me di media vuelta para enfrentarme a otros dos enemigos que intentaban entrar en la habitación. Volví a tomar los mandos de la MG y esperé a que pasase delante de mi un **blindado** que ya había oído acercarse a lo lejos. En cuanto lo tuve a tiro, apreté el gatillo y **le acribillé hasta que saltó por los aires**, eliminando así un problema más **(6)**.

Salí de ahí por la puerta y bajé al piso inferior. Recogí la **cantimplora** y el **pan** que había en la casa y salí por la puerta principal. En ese momento se lanzaron a por mi dos alemanes. Di buena cuenta de ellos, recogí la **escopeta** que estaba apoyada en la pared junto a la entrada de la casa y salí por la puerta que había en el lado izquierdo del patio. A mi izquierda encontré un montón de **munición** y algo de **ayuda médica**. Continué por el corredor que había a la izquierda y salí a la calle de nuevo.

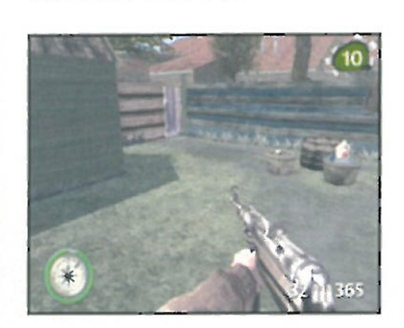
A mi derecha pude ver a un **oficial alemán incordiando a un ciudadano**, así que lo eliminé sin pensármelo a él y a su escolta con la Gewehr **(7)**. Me enfrenté luego a dos soldados que acudieron en su ayuda, teniendo especial cuidado con las granadas que lanzaba uno de ellos. Destrocé las **cajas de madera** repartidas en la calle para recoger las ayudas que había en su interior y entré en la casa que había en ese extremo de la calle, después de un corto callejón, atravesando antes su patio. Usando la recortada en las cortas distancias, **me deshice con facilidad de los 3 soldados que había en el edificio (8)** y recogí la **ayuda médica** y la **munición** que había desperdigada en la planta baja. Subí a la planta de arriba y pasé directamente por el agujero de la pared de enfrente. Al salir a la otra zona de la casa, entré en la habitación de mi izquierda. Allí **eliminé al encargado de una MG y me puse a los mandos**. Esta vez tampoco me entretuve en abatir a los soldados que veía en la calle, en lugar de ello, **disparé a la bombona inflamable, acabando con ellos y con la última valla (9)**.

• DESTRUYE LA RADIO

Bajé a la planta inferior tras hacerme con el **botiquín** que había sobre la mesa y, armado con la recortada, la limpié de enemigos. Salí al patio tras comer algo de **pan** y cogí, de los barreños que había en el suelo, unas **granadas**, algo de **munición** y una **cantimplora (10)**. Salí del patio a un callejón y al doblar la siguiente esquina a la derecha, **vi a un nuevo ciudadano amenazado**. Acabé con los dos alemanes, pero no me moví ni medio centímetro de esa esquina. Delante, tras la valla con la MG, **me esperaban varios soldados y un enorme blindado**. »







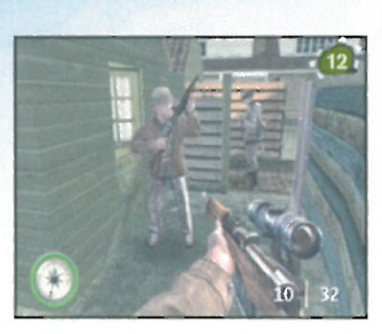


» Liquidé desde ahí a todos los soldados de a pie que pude. Luego avancé algunos pasos pegado a la pared de la izquierda, para estar siempre fuera del alcance del tanque. **Lancé unas cuantas granadas por encima de la valla** lo más lejos que pude para despejar la zona. Como último recurso, **me lancé a por la MG y apunté a toda velocidad al tanque para freírlo a tiros (11)**, ya que bastaban un par de impactos de su cañón para acabar conmigo.

Una vez escapó el camión de suministros del cerco alemán, seguí por el camino de la derecha. Me encontraba en una larga calle delimitada por los patios de casas y sus vallas. A lo lejos se podía ver un **edificio con muchas ventanas**, desde la que me disparaban varios enemigos. Usé el rifle de francotirador para eliminarlos, y luego **fui entrando en todos los patios para acabar con los alemanes que había en ellos (12)**. Me tiré un buen rato dando vueltas por esos patios, recogiendo todas las ayudas que me encontraba y esperando a que dejasen de aparecer alemanes. Hasta que no estuve completamente seguro de que no quedaba ninguno vivo, no entré en la casa que había al fondo del callejón, a la derecha. Al pasar por la puerta **me encontré con los dos operarios de radio**, junto con su equipo. Usé la escopeta para liquidarlos y **destrocé a balazos la radio** que servía para organizar las operaciones del tercer Reich en la zona **(13)**.

• LOCALIZA EL CENTRO DE ARNHEM

Salí de allí y **entré en el gran edificio que había en ese extremo del callejón (14)**. Subí hasta el piso superior y acabé con todos los alemanes. Abrí la puerta del extremo izquierdo del pasillo y encontré un nazi, una **caja de granadas** y la puerta que llevaba al centro de Arnhem.







Misión 12: Caballeros de Arnhem 

• DESTRUYE LOS TANQUES PANZER IV

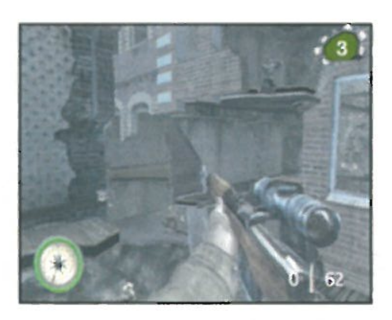
• ELIMINA AL PELOTÓN PANZERSHRECK

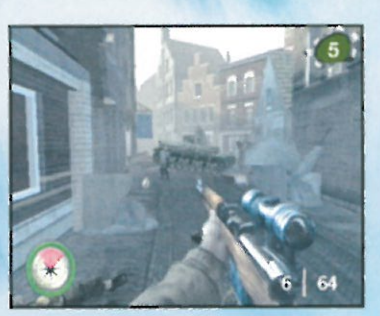
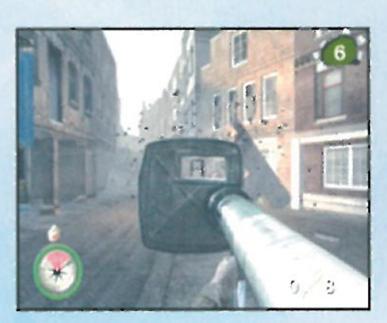
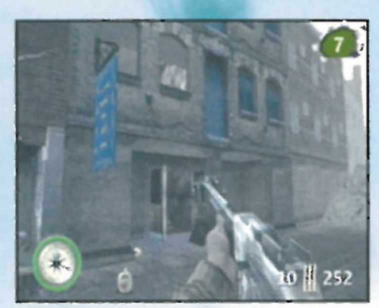
Bajé las escaleras y giré a la derecha para encontrar a un **soldado británico**. Cogí la **BAR** que había junto a él y entré en la casa medio destruida de enfrente, en la otra calle. Me hice con la **munición** que había en la primera planta y subí hasta el segundo piso. Acabé con dos alemanes allí y liquidé a los enemigos que me disparaban desde el edifico de enfrente. Me asomé al borde de la casa y que daba a la calle y **me puse a disparar a todos los enemigos que estaban acribillando a mis compañeros**, pero siempre tras alguna pared que me sirviese de parapeto, y realizando las salidas rápidas **(1)**. Cuando todo estuvo despejado, busqué y recogí toda la **munición** y **ayuda médica** que había desperdigados por todas partes. Avancé por esa misma calle hasta los escombros que había al final. Subiendo por el lado izquierdo puede llegar hasta el otro lado del tapón de ladrillos y rocas y enseguida vi una **MG 42** sobre una caja, unos metros más adelante. Hice bien en tomar su control pues, además de un **pelotón entero de nazis**, apareció justo enfrente de mi un **Panzer** atravesando un montón de escombros **(2)**. **El blindado se convirtió en mi objetivo principal**, así que descargué sobre él una lluvia de plomo. Cuando lo dejé inutilizado, me encargue de los alemanes que abarrotaban la calle, usando tanto la MG como la recortada. Cuando la zona quedó tranquila tras unos minutos de lucha, me hice con los **botiquines** y con toda la **munición** desperdigada por todos lados, tanto dentro de los edificios derruidos como en la misma calle. Tomé el camino de la izquierda y me encontré con otro montón de escombros, que pude sortear subiendo por su lado derecho. Al girar la siguiente calle a la izquierda, me encontré en la misma situación: una **batalla campal entre aliados y alemanes**. Disparé contra todos los enemigos que tenía a la vista, usando sobretodo la magnífica BAR, pero siempre desde un sitio a cubierto, como detrás de alguna pared, y haciendo rápidas salidas. **Las plantas superiores de los edificios medio derruidos** que nos rodeaban **estaban también plagadas de nazis (3)**, por lo que tuve que subir hasta ellas, usando las diferentes escaleras y armado con la recortada, el arma ideal para esas distancias. Después de un rato, conseguimos despejar por completo la zona, por lo que pude recoger con tranquilidad los objetos que había por todas partes, tanto **munición** como **ayuda médica**.

Continué calle adelante y entré en un edificio destrozado que me permitió atravesar las zonas bloqueadas que había en el exterior. Unos metros más adelante, nos encontramos con un nuevo tanque aunque, afortunadamente, destrozado. A su izquierda había unas escaleras por las que subí a toda velocidad. Desde esa segunda planta de lo que parecía haber sido una casa, liquidé a 4 enemigos con mi Gewehr. Más tarde, y tras saltar una pequeña grieta a mi derecha, **encontré una MG a pleno funcionamiento y a algunos soldados enemigos armados con Panzershreck, unos bazookas la mar de dañinos (4)**. Me agaché y, armado con el rifle de francotirador, eliminé primero al del bazooka y luego al encargado de la ametralladora pesada, pero siempre con un cuidado extremo. Cuando maté a todos los que tenía a la vista, salté al suelo y me dirigí hacia el lado donde estaba la MG. Allí recogí un Panzershreck y pude divisar a un soldado enemigo más en el tejado de la derecha, también armado con un bazooka. Lo eliminé teniendo mucho cuidado de que no me alcanzase y luego me entretuve lo mío recolectando las decenas de objetos que había por todos los rincones, tanto **munición** como **ayuda médica**.







Continué avanzando a través de la brecha del muro que había a la derecha de la MG. Ya en una nueva calle, el infierno mismo pareció volver a rodearnos. **Mis compañeros estaban siendo castigados por numerosos alemanes, una MG al fondo y otro letal Panzer (5).** Después de esconderme tras una pared o un montón de escombros, **me encargué del blindado con un certero disparo de mi Panzershreck.** No fue nada fácil conseguirlo, pero mientras ese tanque estuviera en activo no teníamos nada que hacer, así que tuve que arriesgarme bastante para conseguir destruirlo.

• REÚNETE CON TU AMIGO JIGS EN LA ADUANA

Usando mi rifle de francotirador, **liquidé a los soldados que tomaban la MG a medida que los eliminaba (6).** Parecían no dejar de salir de todos los lados, por lo que tuve que resguardarme tras una pared y acabar con ellos haciendo salidas rápidas y precisas. Cuando todos mis enemigos fueron eliminados, **entré en el edificio que había justo a la derecha de la MG (7) y subí las escaleras hasta el segundo piso,** donde me topé con un par de enemigos más. En la última puerta de ese pasillo, encontré a mi **contacto** y finalicé con éxito esta difícil misión.

Capítulo 5: TRUENO ARROLLADOR



Misión 13: A bordo

• ROBA EL UNIFORME DEL OFICIAL ALEMÁN
• ROBA LA IDENTIFICACIÓN DEL OFICIAL ALEMÁN

Desde el balcón **pude ver a Sturmgeist entrar en la estación de tren.** Me di media vuelta y me hice con la **pistola con silenciador** que había en mi cuarto. Salí al pasillo del hotel y entré en la habitación abierta que había justo al lado de la mía. Allí estaban los **papeles** y el **uniforme** que andaba buscando, **en la mesilla de noche y en la cama (1).**

• ENTRA EN LA ESTACIÓN

Salí de la habitación ya **disfrazado de oficial** del tercer Reich y bajé las escaleras hasta la planta baja. Allí encontré a un escolta que decidí eliminar por la espalda usando la **pistola con silenciador.** Con el arma de nuevo guardada, salí a la plaza a la que daba la salida. Allí, pude ver **7 soldados alemanes vigilando.** Primero acabé, en silencio, con el que había en un callejón de la derecha. Luego liquidé al que hacia ronda alrededor de la estatua de la zona central, para acercarme más tarde, otra vez disfrazado, hasta los tres guardias que vigilaban la entrada de la estación. **Tras enseñar mis documentos (2),** alguien descubrió el pastel, por lo que mi coartada se fue al garete. Acabé rápidamente con los tres soldados que tenía delante disparando a la cabeza con la pistola y luego busqué refugio tras el camión que había a la derecha. De la puerta del hotel y de otra casa en el extremo contrario **no dejaban de salir parejas de soldados,** de los que me tuve que encargar poco a poco **(3).** Si quería obtener la condecoración al final de la misión, no podía dejar de entrar en sendos edificios para buscar a mis enemigos, hasta que dejaran de aparecer. **Mi principal problema era la munición, ya que sólo disponía de mi pistola (4) y una MP40** que cogí de una de mis víctimas. Por suerte, **los botiquines y cantimploras eran abundantes.** Cuando despejé la zona, entré en la estación por la puerta principal.

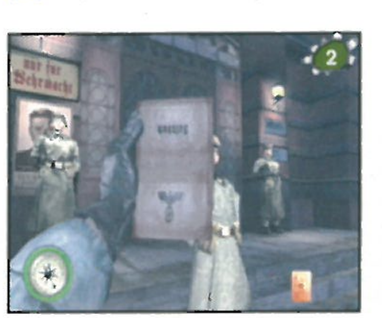
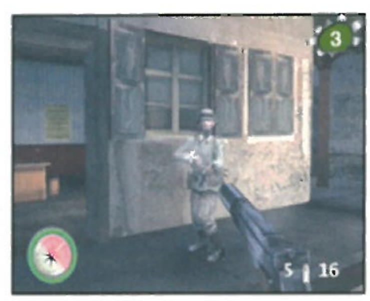
• DESTRUYE LOS CONTROLES DE LA ESTACIÓN

Continúe por la puerta que había al fondo y avancé hasta que me topé en una sala con 2 soldados más, al inicio de una escalera que descendía. Cuando los liquidé, me hice con el **kit médico** que había en un rincón y luego bajé las escaleras. En la siguiente estancia, encontré, junto a la ropa tendida, en la pared de la derecha, **munición para la MP40.** Acabé con los nazis que me asaltaron tras la siguiente puerta y subí al piso superior por la **escalera** que había a continuación. La estancia que había en al final de ella, era la **sala de control,** donde, además de dos oficiales alemanes, hallé la **mesa de control (5).** Unos cuantos disparos a ambos lados bastaron para inutilizarla.

• SUBE EN EL TREN DE STURMGEIST

Salí por la siguiente puerta y, unos metros más adelante encontré la **cocina,** donde me esperaba un cocinero salvaje lanza-cuchillos, aunque no pudo hacer nada contra mi. Tras la siguiente puerta encontré un **bar** donde tomaban unas copas 5 nazis. El factor sorpresa me ayudó a acabar con los tres que estaban en la mesa (6) del

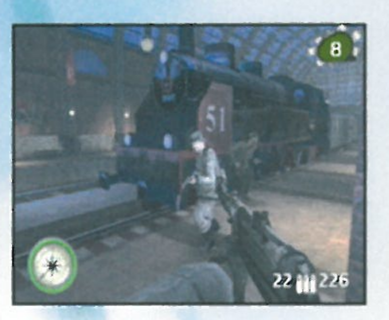
»







» fondo en primer lugar, y luego buscar un sitio seguro desde el que encargarme del camarero. El quinto soldado ya tenía bastante con la borrachera que llevaba encima, así que continué por la puerta de la derecha y que llevaba a la uno de los andenes de carga. En esta enorme nave, esperaban más de **6 enemigos. Procuré acabar con ellos de uno en uno, buscando refugio en los muchos obstáculos que había por todos lados (7)** y, siempre que podía, desde media distancia usando la pistola con silenciador.

Tras unos minutos de intenso fuego cruzado, recogí todos los **botiquines** y **munición** que habían dejado caer mis enemigos y bajé a la zona inferior. Me encargué de los alemanes que aún quedaban vivos y entre al apartado que había tras una verja en una de las esquinas. En el rincón encontré **granadas** y más **munición** para mis armas. Salí por la puerta que había en el otro extremo del andén y avance por el pasillo custodiado por algún que otro alemán. En la pared de la izquierda encontré una zona vallada tras la que hallé una **granada** y un **kit médico**.

Salí de ahí y continué por el corredor hasta que llegué a un nuevo andén, donde se repitió la situación de antes: yo contra un pelotón de alemanes. **La clave para acabar con ellos era buscar refugio tras una banco o algún obstáculo y realizar rápidas salidas sin entrar nunca en un fuego cruzado a corta distancia y contra más de uno de ellos (8).** Tras hacerme con toda la **munición** y **ayuda médica** que había repartida por todas partes, crucé por la única puerta abierta que había en el andén.

Aparecí en un almacén donde había 5 enemigos con los que procuré acabar desde la pasarela en la que estaba. Al bajar por la escalera hasta la zona inferior, tuve que esquivar una enorme caja que cayó del techo. Cuando abrí las puertas que había a la izquierda, busqué a toda velocidad refugio, ya que tras ella aguardaba un **grupo de 5 soldados alemanes** que me pusieron en apuros. Usando las consabidas salidas desde la caja tras la que me encontraba para acabar con ellos poco a poco. En el exterior, por fin, hallé el tren en el que debía montar.

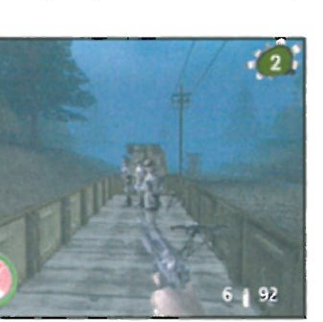
Misión 14: Capeando el temporal

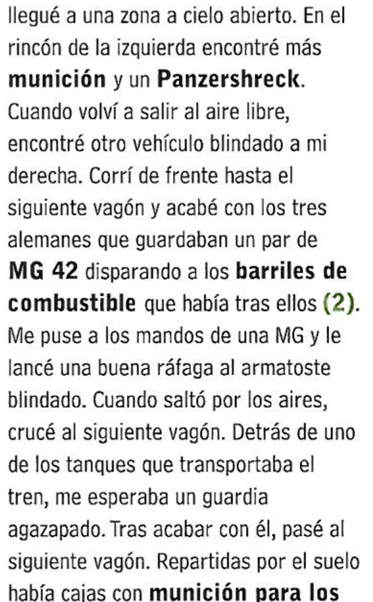


• DESTRUYE LA RADIO

Me encontraba en el extremo trasero del tren blindado. Lo primero fue **disparar a las tres cajas de madera** de la izquierda, ya que dentro había **munición para la Walther P38 y una STG-44.** Tras unos segundos, apareció un **vehículo blindado** avanzando en paralelo por el lado derecho desde el que disparaban.

Para acabar con él tenía dos opciones: **lanzarle una de la granadas que llevaba encima o correr hasta llegar a un vagón cerrado por un portón, donde había un enorme cañón en el techo** que me serviría para destruirlo, disparando a la zona superior **(1)**. La cosa durante los siguientes minutos se limitó a avanzar por los vagones, eliminando alemanes y recogiendo **botiquines**, hasta que llegué a una zona a cielo abierto. En el rincón de la izquierda encontré más **munición** y un **Panzershreck**. Cuando volví a salir al aire libre, encontré otro vehículo blindado a mi derecha. Corrí de frente hasta el siguiente vagón y acabé con los tres alemanes que guardaban un par de **MG 42** disparando a los **barriles de combustible** que había tras ellos **(2)**. Me puse a los mandos de una MG y le lancé una buena ráfaga al armatoste blindado. Cuando saltó por los aires, crucé al siguiente vagón. Detrás de uno de los tanques que transportaba el tren, me esperaba un guardia agazapado. Tras acabar con él, pasé al siguiente vagón. Repartidas por el suelo había cajas con **munición para los cañones** y que explotaban al menor impacto. Use esto en mi favor para acabar con los enemigos cercanos y avancé hasta encontrar al **operador de radio** con su equipo de comunicaciones. **Acabé con él con facilidad y destruí la radio (3)**.





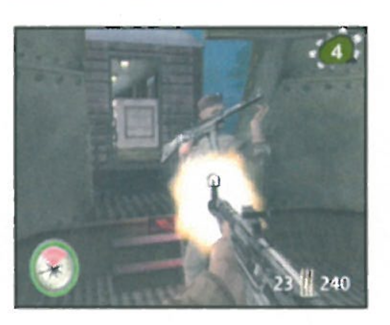
• PERSIGUE A STURMGEIST

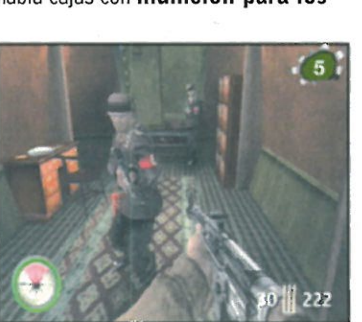
Salí a un nuevo vagón de transporte de tanques y apareció un nuevo armatoste blindado. Corrí hasta el siguiente vagón y **usé el cañón** que allí había para disparar a la zona superior del segundo de sus vagones. Cuando lo destruí, continué eliminando nazis **(4)**, hasta que encontré a **Sturmgeist**.

• ROBA EL MALETÍN DE STURMGEIST

El muy cobarde salió corriendo por la puerta a sus espaldas y **me dejó con dos de sus escoltas (5)**. Retrocedí un poco y busqué refugio tras el marco de la entrada. Luego **usé mi STG 44** para acabar con ellos en un par de salidas, y me lancé sobre el **maletín** que había abandonado el nazi sobre la mesa. Cuando pensaba que Sturmgeist era mío...escapó.









Expertos en videojuegos



SOFTWARE

FINAL FANTASY X	64,95
GRAN TURISMO CONCEPT 2002	39,95
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	64,95
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	29,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	64,95
TOUR DE FRANCE	59,95
V-RALLY 3	57,95

ACCESORIOS

MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95



PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE STAR STEPS 309,95

PLAYSTATION 2 299,95

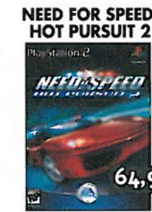
novedades del mes



DINO STALKER cons.



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 64,95





PRO TENNIS WTA TOUR 59,95

PROJECT ZERO 49,95

STUNTMAN 59,95

TUROK EVOLUTION 64,95

promociones del mes





Compra COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE y llévate un PARCHE DE TELA bordada con el escudo del juego de regalo

54,95



Compra FREEKSTYLE y llévate un CD DE MUSICA de regalo

64,95



Compra PRO RACE DRIVER y llévate una CARTERA de regalo

64,95

superofertas del mes



METAL GEAR SOLID 2 ~~64,95~~ 54,95

SILENT HILL 2 DIGIPACK ~~62,95~~ 49,95





F1 RACING CHAMPIONSHIP 19,95



LOTUS CHALLENGE 29,95



GRAN TURISMO 3: A-SPEC 29,95



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X 29,95



RUMBLE RACING 19,95



SMUGGLER´S RUN 32,95



VIRTUA FIGHTER 4 29,95



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 29,95



PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS 109,95

PLAYSTATION PS One 89,95

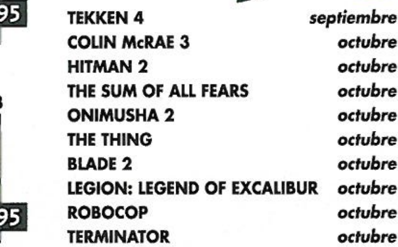


DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22 29,95



SYPHON FILTER 3 29,95

¡resérvalos ya!



TEKKEN 4	septiembre
COLIN McRAE 3	octubre
HITMAN 2	octubre
THE SUM OF ALL FEARS	octubre
ONIMUSHA 2	octubre
THE THING	octubre
BLADE 2	octubre
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR	octubre
ROBOCOP	octubre
TERMINATOR	octubre

Nuevas tiendas

ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de San Antón, 20 ✆968 321 340

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de agosto al 15 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es

GT Concept

¿Quieres convertirte en el maestro de *GT Concept*? No es mala idea, porque además de disfrutar de fastuosos prototipos, podrás descubrir un montón de interesantes extras y disfrutar de la jugabilidad característica de la saga *Gran Turismo*. Y si necesitas ayudas, aquí estamos.

→ Consejos y técnicas de conducción

Antes de ponerte al volante de cualquier coche deberás conocer las técnicas de conducción básicas. Sólo cuando las perfecciones, podrás alzarte con la victoria.

• TRAZADO

El correcto trazado de una curva, con el que conseguirás arañar décimas al crono es el siguiente: **inicia su recorrido por el lado exterior** y ve adentrándote hasta rozar el peralte interno en el medio de la curva, finalizándola por el exterior arrastrado por la fuerza centrifuga.

Sin embargo, el trazado descrito puede que no te sea útil si te encuentras en mitad del pelotón de coches. Si así es, sitúate siempre en el interior de la curva para **apoyarte en tus rivales en la trazada** y así remontar puestos.

A la hora de tomar las curvas has de tener muy en cuenta la tracción del coche que llevas, ya que los TT (tracción trasera) poseen un excelente giro mientras que los TD (tracción delantera) o 4X4 tienen un ángulo máximo de torsión menor, lo que puede darte algún disgusto.

• FRENADA

Si quieres optar a un buen puesto, has de saber en todo momento cuándo y con qué intensidad debes frenar. Para ello, debes **conocer el circuito y controlar el indicador de frenado**. Al lado del velocímetro hay un punto rojo que se encenderá cuando tengas que frenar, y al lado hay un número rojo que indica la marcha en que debes tomar la curva. Ya sabes la regla de oro para realizar frenadas efectivas y seguras: **siempre has de frenar antes de tomar la curva,** nunca dentro.

Si no cumples esta premisa, lo más normal será que acabes fuera del circuito o derrapando en exceso.

• ADELANTAMIENTOS

En todas las carreras partirás desde el último puesto, por lo que deberás remontar posiciones a lo largo de la carrera. Para adelantar puedes emplear dos técnicas:

• **Rebasar a tus rivales por velocidad en una recta** empleando la mayor potencia de tu coche. Una táctica muy sencilla y eficaz aunque, lamentablemente, con pocas


Trazado



Frenada



Adelantamiento

posibilidades de llevarla a cabo con frecuencia, ya que tus rivales suelen llevar coches de potencia semejante al tuyo. Para poder realizar este adelantamiento, colócate detrás de tu rival en las grandes rectas y aprovecha el rebufo para adquirir una mayor velocidad.

• **La técnica que más emplearás es la apurada de frenada**. Para conseguir rebasar a tus rivales en las curvas, tendrás que colocarte en la parte interior de ésta y retrasar al máximo la frenada para ganar unos metros. No es fácil llevarla a cabo sin salirse de la pista, pero sí muy efectiva.

• DERRAPES

El pisar el freno en mitad de la trazada de una curva, provocará una pérdida de tracción que puede desembocar en una salida de pista casi con seguridad, con la perdida de tiempo consiguiente.

En el peor de los casos, tu coche realizará un trompo que puede acabar con tu coche mal orientado, lo que hará que pierdas aún más tiempo. Para contrarrestar estos peligrosos derrapes, **suelta el acelerador y haz contravolante** (gira el volante al mismo lado hacia el que se desplaza el coche) y nunca pises el freno.

• SALIDAS DE PISTA

Uno de las causas más frecuentes de una derrota son las salidas de pista. Para evitarlas, **no apures demasiado la frenada antes de entrar en una curva**, a no ser que sea necesario. Frena con suavidad y encararás las curvas con mayor seguridad.

• PILOTAJE DE RALLY

Conducir en un circuito de rally es muy diferente a hacerlo sobre asfalto, ya que la adherencia de tus ruedas sobre la gravilla es mucho menor. Para poder trazar las curvas a la máxima velocidad posible, **evita usar el freno y realiza grandes derrapes,** así conseguirás reducir la velocidad de forma progresiva mientras patinas sobre la gravilla. Para evitar los trompos como consecuencia de las derrapadas, debes **controlar a la perfección la técnica del contravolante.**


Derrapes


Salida de pista

Pilotaje de rally

→ Los carnés

Para competir en cada circuito necesitas obtener una licencia. Para ello, debes completar una vuelta en un tiempo determinado. Si superas la prueba con Copa de Bronce o Plata, conseguirás además un nuevo coche. Cuando te familiarices con el juego y cojas experiencia, puedes intentar obtener la Copa de Oro. Si lo logras, se te recompensará con otro coche de bonificación. Eso sí, son auténticos retos que sólo podrás superar si te conoces a la perfección los circuitos. Para disputar la prueba podrás ir acompañado de un coche piloto, que se situará delante de ti para guiarte en el trazado. Una opción útil para los novatos, pero que hará que conseguir Oro en circuitos como Tahiti Maze y Swiss Alps sea aún más difícil por la polvareda que levantan delante de ti.



→ Tiempos y coches de bonificación

MID-FIELD
• Coche: Mercedes SL500
• Bronce: 1´37.000. Recompensa: Nissan Penzzoil Zexel GT-R
• Plata: 1´30.000
• Oro: 1´27.000. Recompensa: NSX-R LM edition Road Version

TOKYO R246
• Coche: GT40 LM
• Bronce: 1´50.000. Recompensa: HCD6.
• Plata: 1´43.000
• Oro: 1´36.000. Recompensa: Mazda 6 LM edition.

SWISS ALPS
• Coche: Toyota RSC Rally Car
• Bronce: 1´37.000. Recompensa: Elise Type 72.
• Plata: 1´30.000
• Oro: 1´24.000. Recompensa: Integra Type R LM edition.

TAHITI MAZE
• Coche: Accent Rally Car
• Bronce: 2´20.000. Recompensa: Mercedes FX45.
• Plata: 2´06.000
• Oro: 2´00.000. Recompensa: XKR.

AUTUMN RING
• Coche: Elise
• Bronce: 1´42.000. Recompensa: Cien.
• Plata: 1´36.000
• Oro: 1´31.000. Recompensa: GT R Concept LM edition.

MID-FIELD II
• Coche: Abt Audi TT-R
• Bronce: 1´25.000. Recompensa: RSC.
• Plata: 1´18.000
• Oro: 1´14.000. Recompensa: Nissan mm-R.

TOKYO R246 II
• Coche: Honda NSX-R Prototype
• Bronce: 2´17.000. Recompensa: Esso Ultraflo Supra y 350Z LM Edition.
• Plata: 2´06.000
• Oro: 1´59.000. Recompensa: 350Z LM edition.

SWISS ALPS II
• Coche: Focus RS
• Bronce: 1´45.000. Recompensa: Abt Audi TT-R.
• Plata: 1´37.000
• Oro: 1´31.000. Recompensa: RX-8 LM edition.

TAHITI MAZE II
• Coche: Mitsubishi CZ3 Tarmac Rally Car
• Bronce: 2´23.000. Recompensa: Copan.
• Plata: 2´07.000
• Oro: 1´57.000. Recompensa: RSC Rally Car.

AUTUMN RING II
• Coche: Nissan GT-R Concept
• Bronce: 1´34.000. Recompensa: Skyline GT-R V-Spec.
• Plata: 1´25.000
• Oro: 1´21.000. Recompensa: GT40 LM edition.



RSC



NSX-R LM Edition Road Version



GT40 LM Edition

→ Los campeonatos

Para ser el mejor piloto en todos los campeonatos, no te bastará con poner en práctica todas las técnicas de conducción, también es imprescindible que te aprendas de memoria cada una de las curvas de los circuitos. Esto no sólo te facilitará la conducción, sino que además resultará imprescindible para configurar correctamente tu coche y así conseguir los mejores tiempos posibles. Como poner a punto tu vehículo no es tarea fácil, aquí te detallamos la configuración adecuada para cada una de las pistas.

• Mid-Field

Posiblemente sea el circuito más sencillo en el que vas a correr, por lo que resulta ideal para ir haciéndote con los controles de tu coche favorito e ir perfeccionando las técnicas de conducción. Por lo que respecta a la configuración de tu montura, **endurece un poco la relación de altura y eleva la intensidad de frenada** de tu coche. En lo demás, el ajuste estándar será suficiente.

RECOMPENSAS

	Nivel Normal	Nivel Pro
Mid Field	Cooper S	C8 Lavrolattaa
Mid Field II	Castrol Tom's Supra	GT R Concept

• Tokyo R246

Un circuito largo y peligroso debido a la altísima velocidad que alcanzarán los vehículos.

Para hacer unos buenos tiempos necesitarás realizar la siguiente configuración: **reduce el ajuste de altura, amortiguadores y la relación de carga, potencia la intensidad de frenada y aumenta la relación de transmisión para mejorar la velocidad punta.**

RECOMPENSAS

	Nivel Normal	Nivel Pro
Tokyo R246	NSX-R	NSX-R LM Edition
Tokyo R246 II	RS 6	Crossfire

• Swiss Alps

Un circuito de rally con superficie arenosa donde tendrás que amoldarte a las características de este tipo de pilotaje.

Al tratarse de un circuito muy accidentado y con una superficie de gravilla, deberás configurar el coche de la siguiente manera: **un ajuste de altura alto, una relación de carga baja, suspensiones medias, un suave sistema de frenos y una transmisión media.**

RECOMPENSAS

	Nivel Normal	Nivel Pro
Swiss Alps	Focus RS	Solstice
Swiss Alps II	350Z Gran Turismo Acro	GSX-R/4

• Tahiti Maze

El circuito más largo y complicado debido al alto número de curvas en horquilla que presenta. Para trazarlas, deberás realizar derrapes muy exagerados en los que tendrás que tener cuidado, ya que si no sabes controlarlos realizarás un trompo.

La configuración será idéntica a la de Swiss Alps, modificando únicamente la transmisión, ya que ésta ha de ser más corta para mejorar la aceleración de tu coche.

RECOMPENSAS

	Nivel Normal	Nivel Pro
Tahiti Maze	Mobil 1 NSX	GT40
Tahiti Maze II	Pod	AMG SL 55

• Autumn Ring

Un circuito de asfalto plagado de chicanes en el que sólo tendrás una oportunidad cuando te lo conozcas de memoria. Aprovecha los pianos de cada curva para circular a la mayor velocidad posible.

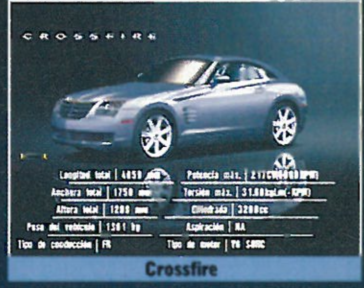
La configuración más adecuada es: **bajo ajuste de altura, alta relación de carga, amortiguadores blandos para pisar los pianos, gran intensidad de frenos y transmisión corta que potencie la aceleración.**


RECOMPENSAS

	Nivel Normal	Nivel Pro
Autumn Ring	V5 IMA MID Durlnote	CZ-3 Tarmac Rally Car
Autumn Ring II	Clix	W12



GT R Concept



Crossfire



Solstice

GSX - R/4



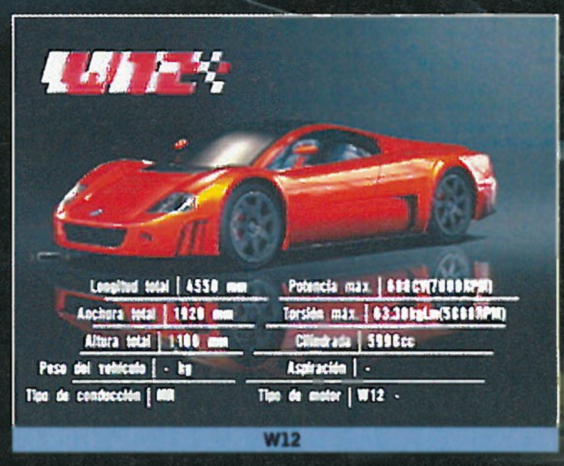
GT40



AMG SL 55



CZ-3 Tarmac Rally Car



W12

→ La mecánica

• Ajuste de altura
Reduciendo la altura del coche, tanto en los ejes delanteros como traseros, conseguirás que responda mejor en las curvas, lo que puedes potenciar con unas suspensiones duras. Sin embargo, ante cualquier bache tu bólido tenderá a botar, perdiendo así estabilidad y adherencia.
Si el circuito es muy accidentado, combina una altura amplia con una suspensión blanda.

• Relación de carga
Al rebajar la relación de carga el punto de gravedad del coche baja, lo que disminuye las oscilaciones en los giros y lo hace más ágil. Es ideal en circuitos con muchas curvas seguidas. Sin embargo, si reduces demasiado la relación de carga estándar, las ruedas golpearán en el guardabarros y sufrirán un mayor desgaste.

• Amortiguadores
Para superficies muy accidentadas, una suspensiones blandas ayudarán a que los neumáticos no pierdan adherencia. Sin embargo, en las superficies rasas lo mejor son las suspensiones duras, aunque procura no pisar los pianos de las curvas para que tu coche no se descontrole.

• Equilibrio de frenos
Si te gusta adelantar apurando la frenada, usa un equilibrado de frenos alto para frenar en el menor espacio. Este ajuste en superficie arenosa no es recomendable, ya que el coche tenderá a patinar sin detenerse.

• Potencia en baja
Sólo modificará la conducción a alta velocidad. Para circuitos con trazadas de curvas a gran velocidad, un refuerzo en la potencia en baja


Relación de carga


Amortiguadores

trasero, provocará un efecto subvirador, mientras que un refuerzo en la zona delantera hará que tu coche sobrevire.

• Transmisión
Si alargas la transmisión conseguirás una mayor velocidad máxima en detrimento de la aceleración. El efecto será el contrario si ajustas una relación de marchas más cortas, ideal para los circuitos con muchas curvas, en los que necesitas más aceleración.

• Neumáticos
Una de las elecciones más difíciles a las que tendrás que enfrentarte. Un neumático blando es el ideal para carreras de corta duración (dos vueltas) ya que aunque su periodo de "vida" es muy corto, la adherencia será máxima. Sin embargo, para carreras de larga duración (5 vueltas), deberías optar por unas gomas normales o duras que resistan hasta el final, a costa de prescindir de algo de agarre con el asfalto.


Equilibrio de frenos


Potencia en baja


Transmisión


Neumáticos

→ Las recompensas

Además de los coches con los que serás recompensado cada vez que ganes una carrera u obtengas un carné, también obtendrás los siguientes premios:

• Carrera Pod:
Al completar todos los carnés podrás acceder a una carrera especial con los particulares Pod. En esta carrera deberás dar 5 vueltas en un circuito ovalado con una novedad: una vez llegues a meta, deberás detener tu coche y usar el freno de mano para poder dar la siguiente vuelta.

• Vídeo intro japonesa:
Para poder disfrutar de la intro de la versión japonesa de *GT Concept* deberás completar con victoria los 10 circuitos de los que se compone el juego en dificultad normal.

• 10.000.000 Cr:
Si quieres llenar tus bolsillos con 10 millones de créditos que podrás emplear libremente en una partida de *GT 3 A-Spec*, tendrás que ganar en los 10 circuitos del juego en dificultad normal. El premio te permitirá hacer muchas cosas en *GT3*...

• Vídeo final:
Para poder disfrutar cada vez que quieras del vídeo final de *GT Concept*, tendrás que ganar todas las carreras en dificultad Pro.

• Dificultad ACE:
Para acceder al nivel máximo de dificultad, gana todas las carreras en dificultad Pro y pulsa **L1+R1** en la opción de elegir nivel.





ISS 2 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

Cuando de lo que se trata es de ganar y de ganar bien, nunca está de más recibir algunos consejos de los expertos. Si quieres sacarle todo el jugo a este divertido juego de fútbol, haznos caso y ten en cuenta estas recomendaciones: no te arrepentirás.



Para ayudarte a conseguir todos los trofeos a los que aspiras, aquí tienes una serie de consejos que te solucionarán los problemas más comunes:

• MANTÉN A CADA JUGADOR EN SU POSICIÓN (1).

Mientras juegas, tienes que tener muy claro cuál es la función y posición de cada jugador. Evita en lo posible que los jugadores se alejen de su demarcación natural. Así, si un defensa se incorpora al ataque dejará un hueco que puede ser aprovechado por tu rival en una contra.

• NO RETRASES DEMASIADO A TUS DELANTEROS (2).

Si tus puntas bajan al medio del campo para recibir el balón, tendrán luego que superar muchos metros plagados de rivales para llegar al área enemiga. Para evitarlo, haz que devuelvan el balón a un centrocampista o a un media punta para que avancen trenzando pases.







• SUSTITUYE A TUS JUGADORES (3).

Debido a las continuas carreras, tus jugadores irán perdiendo fuerza a medida que pasan los minutos, bajando su rendimiento. Para evitarlo, intenta dar descanso a mediados de la segunda parte a aquellos jugadores que más intervienen en tus jugadas. Sin embargo, si ves que tras los 90 minutos puede haber prórroga, intenta reservar algún cambio por si se produce alguna expulsión o para incorporar jugadores frescos en los últimos minutos.

• NO REGALES BALONES, DA PASES SEGUROS (4).

Si quieres jugar un buen fútbol y lograr buenos resultados, sólo puedes hacerlo dominando los partidos manteniendo la posesión del balón. Para ello, mueve el esférico a base de pases seguros entre todos tus futbolistas para conseguir trenzar jugadas largas que lleguen al área rival. La otra opción es intentar jugadas personales en cada ataque, algo que sólo te llevará a buen puerto controlas selecciones de la calidad de Francia o Brasil.

• ANTE DEFENSAS POBLADAS ABRE A LAS BANDAS (5).

Uno de los mayores problemas a la hora de hacer goles es atravesar defensas muy pobladas donde no hay hueco para regatear. Para salvar este obstáculo, cede balones a tus extremos para obligar que la defensa se estire y facilitar el remate de cabeza.

• SI TU RIVAL ES MEJOR JUEGA A LA CONTRA (6).

Ante selecciones muy fuertes como Brasil, Argentina o Francia, lo más probable es que tu equipo se encuentre en inferioridad técnica, por lo que será casi imposible llevar el control del juego. Para ganar a estas potencias, instala una gran defensa y juega a la contra.

• EVITA LAS ENTRADAS FUERTES (7).

A no ser que un delantero rival se vaya a quedar solo ante el portero, deberías







» Memory Card 2 (616 Kb) » Dual Shock 2 » Multitap 2 » + 3 años » 59,95 € PS2

evitar hacer entradas fuertes. Aunque sea una forma efectiva de cortar el ataque, puede tener consecuencias nefastas, como un penalti o faltas peligrosas al borde del área, por no hablar de las temidas tarjetas amarillas y rojas, que podrían dejar a tu equipo en inferioridad numérica.

• ESPECULA CON EL RESULTADO (8).
Si el resultado es favorable y tu rival ataca sin cesar, refuerza la defensa y alarga al máximo la posesión del balón. Sin embargo, si necesitas hacer un gol, incorpora jugadores al ataque y evita que tu rival tenga el control del balón.







ESTRATEGIAS



Tu objetivo está claro: conseguir el mayor número de trofeos posible. Sin embargo, no te bastará con tener jugadores de mucha calidad, si no que deberás dominar el complicado mundo de la estrategia futbolística como el mejor entrenador del mundo.

ONCE INICIAL (1)

Antes de empezar cada partido, tendrás que idear un once inicial compuestos por los jugadores que mejor puedan rendir en el terreno de juego. Para ello sigue las siguientes indicaciones:

• Normalmente los jugadores de mayor nivel son los que deben disputar los partidos desde el inicio....

• Si por algún motivo las estrellas de tu selección no se encuentren bien moralmente, deja que descansen y saca a los jugadores de mejor moral.

• Cada jugador ha de estar colocado en su demarcación natural para poder rendir al 100%.

• Si un jugador disputa muchos encuentros seguidos, su resistencia mermará considerablemente y saldrá cansado desde los primeros minutos. Intenta dar descanso a los jugadores que antes de comenzar los partidos no tengan su resistencia al máximo.

• Intenta incluir en tu once inicial a un jugador que tengan buenas cualidades para sacar los corners y faltas, ya que te darán muchas ocasiones de gol.

FORMATION (FORMACIÓN)

Junto al once inicial, una de las decisiones más importantes que debes tomar es la distribución de tus jugadores en el terreno de juego. Piensa bien cuál es la formación que más te conviene teniendo en cuenta tus preferencias, situación del partido y características de tus jugadores. Así, por muy defensiva que sea tu idea del fútbol, no obtendrás buenos resultados con una selección como Brasil, ya que apenas cuenta con defensas entre los 22 jugadores, por lo que tendrás que apostar por una formación más atacante.

• SELECT FORMATION (FORMACIONES)

• 4-4-2
Una defensa bien nutrida para evitar encajar muchos goles, acompañada de dos centrocampistas defensivos que ayudarán a subir el balón. Además, posees dos extremos que pueden aprovechar las bandas antes defensas rivales pobladas y dos delanteros que darán varias ocasiones de gol. Una de las mejores formaciones.

• 5-4-1 (2)
Con cinco defensas, tu área será un auténtico fortín difícil de franquear. Sin embargo, un solo punta puede hacer que las oportunidades de gol brillen por su ausencia.

• 5-3-2
Defensa muy poblada para evitar encajar goles y dos delanteros para intentar ganar el partido. Sin embargo, con tan sólo tres centrocampistas es posible que te obliguen a ceder balones largos a tus delanteros con la defensa y perder el dominio del partido.

• 4-5-1
Ideal para mantener un resultado a cero en ambos casilleros, ya que poseerás el control del juego gracias a tus 5 centrocampistas, pero apenas se desarrollará juego en las dos áreas.

• 4-3-3 (3)
La formación más ofensiva gracias a los tres delanteros y a un media punta que pueda incorporarse al remate en cualquier jugada. Además, tendrás tu área bien protegida por tus cuatro defensas y opción de atacar con el balón controlado.

• 3-5-2 (A)
Con tan sólo dos defensas y un líbero que intente detener todas las internadas de los delanteros rivales a tu área, puedes pasar más de un apuro si optas por esta formación. Para que tu portería no sea un coladero, deberás ejercer mucha presión con tus centrocampistas para evitar los ataques de tu rival.

• 3-5-2 (B)
Muy semejante a la anterior, pero jugarás con tres defensas en línea en lugar de dos defensas más líbero. Formación muy arriesgada que sólo debes poner en práctica cuando necesites ganar a la desesperada.

• 3-6-1 (A)
Posiblemente se trate de la peor formación de todas. Los seis centrocampistas no supondrán en ningún momento un control del juego absoluto, ya que al haber tantos jugadores concentrados en la misma zona se estorbarán entre ellos. Y encima, con sólo dos defensas más un líbero, tu rival podrá hacer goles fáciles sirviendo balones largos a los delanteros.

• 3-6-1 (B)
Muy semejante a la formación anterior, con la única diferencia de que los tres defensas jugarán en línea.

• 3-4-3
Una formación muy ofensiva que sólo debes emplear cuando necesites hacer goles desesperadamente. Con tan sólo tres defensas, tu portería correrá tanto peligro como la meta rival.

• EDIT POSITIONING (MODIFICAR POSICIÓN) (4)
Tras elegir una formación, podrás modificar sensiblemente la posición de algún jugador para configurar a la perfección la posición de tu equipo. A la hora de mover de lugar algún jugador, ten en cuenta que en el campo no debe haber ningún hueco descubierto, ya que podrá ser aprovechado por tu rival. »



» • OFF. JOIN SETTING
(TENDENCIA DE JUEGO)
Además de tus delanteros, podrás hacer que algunos centrocampistas o defensas se incorporen al ataque para aumentar las ocasiones de gol. Ten en mente que si mandas a todos tus jugadores al ataque tu portería quedará desprotegida ante cualquier contraataque.







• POSITION SETTINGS
(FUNCIÓN DEL JUGADOR)
Para que cada jugador se adapte a tu formación y modo de juego, podrás variar su posición natural, consiguiendo así que cada jugador cumpla con el cometido que tienes en mente. Sin embargo, te recomendamos que nunca modifiques la función natural de cada jugador, ya que lo único que conseguirás es que rinda menos. Las funciones de los jugadores son las siguientes:
Fullback: lateral.
Sweeper: líbero.
Stopper: defensa retrasado.
Center back: defensa central.
Def. Midfield: medio volante.
L/R midfield: centrocampista lateral.
Wing Back: centrocampista retrasado.
Off. Midfield: media punta.
Striker: delantero centro.
Wing: extremo.
Center forward: rematador de centros.

GAME PLAN (PLAN DE JUEGO)

• NO GAME PLAN
(SIN ESTRATEGIA)
Tus jugadores carecerán de un plan de juego, por lo que jugarán libremente según su posición en el terreno. Una buena opción cuando es un partido de poca importancia.

• COUNTER ATTACK
(CONTRAATACAR) (5)
Ante equipos muy ofensivos y superiores a tu selección, prueba a emplear los contraataques para coger a la defensa rival desordenada y tener opciones de gol. Combina este plan con una formación defensiva para evitar que te marquen un tanto.

• CENTER ATTACK
(ATACAR POR EL CENTRO) (6)
Emplea este plan de ataque cuando tu formación carezca de carrileros o extremos que puedan atacar por las bandas. Sin embargo, esta estrategia no te servirá para nada cuando tu rival cuente con una defensa muy poblada.

• SIDE ATTACK (ATACAR POR LAS BANDAS) (7)
Más eficaz de lo que parece cuando en tu formación cuentas con carrileros y/o extremos que puedan servir balones a tus delanteros. Especialmente efectiva cuando posees grandes rematadores, o cuando adentrarte por el centro resulta imposible.

• ZONA PRESS
(PRESIONAR) (8)
A formaciones con muchos centrocampistas y poca defensa, una presión fuerte en el centro del campo puede facilitarte cortar balones peligrosos y evitar que tu rival se plante ante tu débil defensa.

• OVERLAP (DESBORDAR)
Al atacar con un carrilero o extremo por una banda, tus puntas avanzan por el lado opuesto del campo para que les asistas con un pase largo. Aunque no sea una ofensiva muy efectiva, es una buena opción para librarte de la presión de la defensa rival y evitar que te roben un peligroso balón en el centro del campo.

• OFFSIDE TRAP (FORZAR EL FUERA DE JUEGO) (9)
Cuando tu débil defensa no puede evitar los continuos ataques de tu rival, este plan de juego puede ayudarte a deshacer la ofensiva del otro equipo dejando a sus delanteros en posición de fuera de juego. Sin embargo, un fallo de tu línea defensiva provocará que el delantero rival se quede cara a cara con tu guardameta.

• ALL OFFENCE
(TODO ATAQUE)
Ante situaciones donde debes hacer varios goles en un solo partido, este plan, acompañado de una formación ofensiva, puede ayudarte a darle la vuelta al marcador. Lamentablemente, también puede hacer que tu rival te haga aún más goles, ya que descuidarás demasiado la defensa.

• ALL DEFENCE
(TODO DEFENSA) (10)
Para mantener inamovible un resultado que te favorece ante los ataques de tu rival, este plan hará que todos tus jugadores retrasen su posición en terreno de juego. Un consejo: úsalo sólo ante situaciones muy favorables, en las que tu rival deba realizar más de un gol para conseguir ganarte.

• OFFENSIVE (OFENSIVO)
Acompañada de una formación ofensiva, será ideal para empezar esos partidos que debes ganar para clasificarte. Si ves que pasa el tiempo y no marcas, deberás cambiar al plan "all offence".

• DEFENSIVE
(DEFENSIVO) (11)
Cuando un empate puede ser un buen resultado y no es necesario hacer goles, un plan defensivo acompañado por cuatro defensas puede ser la estrategia que más te convenga.

DEFENCE (PLAN DE DEFENSA)

• MARK SETTINGS
(MARCAJE PERSONAL)
Si te encuentras ante una selección que posee un auténtico "crack", la mejor forma de neutralizarle es asignando un jugador del centro del campo que se encargue de perseguirle en todo momento. Nunca asignes el marcaje a un defensa, ya que esto puede crear un hueco importante en tu línea defensiva.

• DEF. TYPE SET
(POSICIÓN DEL DEFENSA)
A la hora de proteger tu meta, puedes asignar que tus defensores jueguen en zona (Z), respetando su posición en el campo, o hacer que cada defensor haga un marcaje al hombre (M). Esto puede ser efectivo si ejerces una fuerte presión aunque es muy peligroso, ya que un centrocampista rival puede aprovechar los huecos que quedarán en tu zaga.









MOVIMIENTOS









EN ATAQUE

• PASE RASO (✖)
Será el movimiento que más utilices a lo largo del partido. Evita en la medida de lo posible los pases rasos largos, ya que son desplazamientos de balón muy fáciles de interceptar por los defensas. Antes de realizar cualquier pase, asegúrate de que no hay a ningún jugador rival en la trayectoria del balón.

• PASE ALTO (●) (1)
Ideal para realizar pases a larga distancia, ya que son difíciles de interceptar aunque también lo son de controlar por tus jugadores. Evítalos siempre que puedas, ya que rifarás normalmente el balón al salto de cabeza entre los jugadores. Aunque eso sí, resultan letales cuando tus extremos o carrileros se encuentran cerca del córner y cuelgan la pelota al área para que lo rematen tus delanteros.

• PASE ADELANTADO (▲)
Para dar más velocidad y hacer más peligrosos los contraataques, facilita pases adelantados a tus extremos y delanteros para que no dejen de correr hacia la portería contraria mientras les llega el balón. Lamentablemente, es un pase difícil de realizar y fácil de interceptar por los defensas rivales.

• PARED (L1+✖ ó ●) (2)
Un movimiento entre dos jugadores ideal para romper la barrera defensiva rival. Pulsa **L1** y ✖ para que el jugador que posee el esférico se lo ceda al jugador cercano, o ● para asistir por alto a un jugador que se encuentre más alejado. Sin soltar **L1**, cuélate entre la defensa con el jugador que acaba de ceder el balón y suelta **L1** antes de que éste se adentre en fuera de juego.

• PASE AL TOQUE (✖+✖) (3)
Una buena forma de evitar la presión rival y de agilizar tus ataques, aunque muchas veces resulta muy imprecisa y perderás el balón con facilidad.

• PASE DE CABEZA (✖ ó ●)
A lo largo de los partidos tendrás que disputar muchísimos balones altos. Nunca intentes controlar un balón alto a no ser que te encuentres totalmente desmarcado. Para hacerte con los balones altos, salta usando ✖ ó ● + dirección, para ceder de un cabezazo el balón alto a un compañero tuyo. Si usas ✖, el pase lo realizarás a los pies de tu compañero, mientras que si usas ● el pase irá dirigido a su pecho para que lo controle, aunque con más dificultades.

• CORRER (R1)
Si quieres ganar los partidos tienes que conseguir que tus jugadores suden la camiseta y disputen todos los balones a la máxima velocidad posible. Sin embargo, no debes abusar del esprint, ya que tus jugadores se cansarán con más facilidad y en los últimos minutos del partido no rendirán al 100%.

• TIRO (■) (4)
Para culminar tus jugadas es imprescindible que controles los tiros a portería a la perfección. Ten en cuenta que cuanto más tiempo mantengas pulsado ■ más alto será el tiro, de forma que si te encuentras cerca de la portería y lo mantienes pulsado mucho tiempo, el balón acabará en la grada. Además de la altitud del tiro, también deberás ajustar el balón al palo de la meta que más lejos se encuentre del portero para evitar que este lo pare.

• REMATE DE CABEZA O CHILENA (■) (5)
Ante balones colgados al área por los extremos intenta rematarlos a puerta directamente, ya que si pretendes controlar el balón es muy posible que acaben arrebatándotelo. Según en qué posición llegue es esférico, tu jugador rematará de cabeza, plancha o chilena, siendo los tres igual de efectivos. Además de adelantarte a los defensas, tendrás que ajustar el tiro a los palos para evitar que el balón llegue al portero mansamente.

• AUTOPASE (L1+ TOQUE DIRECCIÓN ADELANTE) (6)
En mejor movimiento si pretendes adentrarte en el área rival en una jugada individual. Para ello, escoge a tu jugador más habilidoso y rápido, ya que es un movimiento fácil de interceptar. Una vez te encuentres en el borde del área rival, realiza este movimiento para deshacerte del defensa que te marca y quedarte cara a cara con el guardameta.

• REGATE (L1+ TOQUE DIRECCIÓN PARA UN LADO)
Ante la presión de un jugador rival, realiza este movimiento para que tu jugador se desplace lateralmente, deshaciéndose así de su marcaje. Eso sí, antes de hacerlo, mira a tu derecha e izquierda para asegurarte de que no haya ningún rival que pueda arrebatarte el balón en el momento de realizar el regate y demostrar tu calidad.

EN DEFENSA

• CORTAR BALÓN
Para interceptar el balón de forma limpia, tan sólo tendrás que acercarte al jugador contrario que posee el esférico. Colócate delante de la trayectoria de tu rival o ve ganándole la posición situándote al lado suyo en carrera.

• ENTRADA AL SUELO (●) (7)
Si con este movimiento no le arrebatas el balón a tu rival, posiblemente acabes haciendo falta, por lo que tu objetivo de cortar la jugada está casi asegurado. Sin embargo, un mal calculo a la hora de lanzarte puede provocar que el rival se encuentre libre de marca y se adentre en tu área con total facilidad. Evita en la medida de lo posible este tipo de entradas, ya que si no robas el balón limpiamente, las consecuencias (faltas y tarjetas) pueden ser nefastas para tus aspiraciones a ganar el partido.







A la venta en AGOSTO

- **Arderás conmigo** (Columbia • 24 €)
- **Bones** (Columbia • 23,99 €)
- **Bus Stop** (Fox • 24,01 €)
- **Cara de Ángel** (Manga Films • 17,99 €)
- **Charlie Chaplin The Essanay Films 1915, Vol. 1** (Producciones JRB • 10 €)
- **Charlie Chaplin The Essanay Films 1915, Vol. 2** (Producciones JRB • 10 €)
- **Charlie Chaplin The Essanay Films 1915, Vol. 3** (Producciones JRB • 10 €)
- **Charlie Chaplin The Essanay Films 1915, Vol. 4** (Producciones JRB • 10 €)
- **Charlie Chaplin The Essanay Films 1915, Vol. 5** (Producciones JRB • 10 €)
- **Chill Factor** (Warner • 24,01 €)
- **Cómo casarse con un millonario** (Fox • 24,01 €)
- **Con Faldas y a lo loco Edición Especial** (Fox • 24,01 €)
- **Corazones en Atlántida** (Warner • 24,01 €)
- **Destino de caballero** (Columbia • 23,99 €)
- **D-Tox (Ojo Asesino)** (Universal • 24,01 €)
- **Dragon Ball Z: Los Mejores Rivales/Guerreros de Fuerza Ilimitada** (Manga Films • 17,99 €)
- **Educando a Rita** (Columbia • 23,99 €)
- **El Chip Prodigioso** (Warner • 10 €)
- **El Multimillonario** (Fox • 24,01 €)
- **El rector** (Columbia • 23,99 €)
- **El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo** (Columbia • 16,99 €)
- **El viaje fantástico de Simbad** (Columbia • 23,99 €)
- **Fausto 5.0** (Lauren Films • 10 €)
- **Gente Pez** (Columbia • 23,99 €)
- **Gringo viejo** (Columbia • 23,99 €)
- **La canción de Brian** (Columbia • 23,99 €)
- **Lady Halcón** (Fox • 24,01 €)
- **La Maldición del Escorpión de Jade** (Lauren Gilma • 24,01 €)
- **Legend** (Fox • 24,01 €)
- **Los Caballeros las prefieren rubias** (Fox • 24,01 €)
- **Los chicos de mi vida** (Columbia • 23,99 €)
- **Robin y Marian** (Columbia • 24 €)
- **Simbad y el ojo del tigre** (Columbia • 23,99 €)
- **Última sospecha** (Columbia • 24 €)





Acompaña a Frodo en su viaje a Mordor

El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo

Para los que no tuvieron ocasión de ver "La Comunidad del Anillo" en el cine y para refrescar la memoria de los que esperan la segunda parte, "Las Dos Torres", Columbia pone ahora a la venta la primera edición en DVD (la segunda saldrá en Navidad e incluirá 4 discos) de esta fenomenal adaptación del libro de Tolkien, ganadora de 4 Oscar.

Tras encontrar el Anillo Único del Señor Oscuro Sauron, Frodo, un hobbit de la Comarca, emprenderá un arriesgado viaje junto a Gandalf, Légolas, Aragorn y el resto de la Compañía del Anillo para destruir el anillo y acabar con la oscuridad en la Tierra Media.

Si te ha gustado alguna vez la fantasía, no debes perdértela.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 26,99 €.
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1 EX: Inglés. Dolby Digital 5.1: Español. Estéreo: Inglés y Español.

Subtítulos:
- Inglés, Castellano.

Extras:
- Documentales.
- Entrevistas.
- Avance del rodaje de "Las Dos Torres".
- Vídeo musical.
- Avance del videojuego "Las Dos Torres"
- Lo que será la Edición Especial Ampliada.

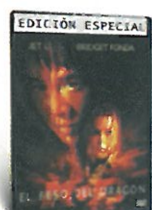
PELÍCULA: E | EXTRAS: MB

Jet Li vuelve en otra sorprendente aventura

El beso del Dragón Edición Especial

Siguiendo los pasos de Bruce Lee, Jet Li se destapa como uno de los mejores artistas marciales del momento. En esta ocasión interpreta a un agente del gobierno chino que llega a París para acabar con una red de drogas y prostitución. Atentos a los extras, muy interesantes para los fans de las artes marciales.

Acción y artes marciales a partes iguales.



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio: 24,01 €.
Discos: 1
Idiomas
- Dolby Digital 5.1: Inglés, Castellano.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés.

Extras:
- Tras las cámaras.
- Filosofía de la técnica de Jet Li.
- Storyboard.
- Secuencia multiángulo de la lavandería.
- Galería de acción.
- Trailer de cine.
- Anuncios de TV.

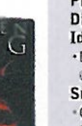
PELÍCULA: B | EXTRAS: MB

Déjate poseer por el maestro del terror

Rose Red

Más de cuatro horas forman esta miniserie de televisión reconvertida aquí en vídeo y DVD para disfrute de los amantes de las historias de Stephen King. Para averiguar si una mansión está poseída, siete personas con "dones" especiales acuden allí para poner fin al misterio, despertando los poderes ocultos en la casa.

Lo de siempre, pero bajo el prisma de King.

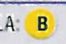


FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 24,01 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés.

Subtitulos:
- Castellano, Inglés, Portugués, Griego, Checo, Turco, Croata...

Extras:
- Menús interactivos.
- Acceso directo a escenas.
- "El diario de Ellen Rimbauer".
- Cómo se hizo.
- Galería de fotos.




PELÍCULA: B | EXTRAS: B

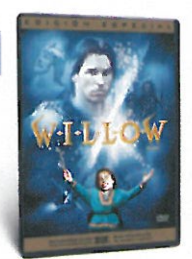



Un clásico de la fantasía por fin en DVD

Willow Edición Especial

De la mano de Ron Howard y George Lucas nos llega una historia que mezcla la clásica lucha entre el bien y el mal, con efectos especiales y personajes valientes, divertidos y malvados. El "pek" Willow Ufgood, que sueña con ser mago mientras cuida de su granja y su familia, encuentra una niña daikini destinada a acabar con la bruja Bavmorda. Junto al guerrero Madmardigan, intentará acabar con la hechicera y salvar a la niña.

Otro DVD imprescindible para amantes de la fantasía.



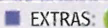
FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio: 24,01 €
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés y Alemán.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Alemán para sordos.

Extras:
- Documentales, "Willow, cómo se hizo la aventura", "Cómo se hizo la transformación de Raziel", "Transformaciones, el inicio del cine original".
- Galería de fotos.
- Anuncios de TV.

PELÍCULA: MB | **EXTRAS:** MB







Llega el final de una trilogía

Jay y Bob el Silencioso Contraatacan

Kevin Smith pone fin a su "trilogía de Jersey" incluyendo en esta tercera entrega a casi todos los personajes de sus anteriores películas, demás de cameos de lujo, como el de Mark Hammill y Carrie Fisher (Luke Skywalker y Leia Organa de la saga Star Wars). Mucho humor, algo de acción y un duelo de sables láser son solo algunas de las sorpresas que incluye esta película.

Para reír sin pararse a pensar demasiado.



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Lauren Films
Precio: 24,01 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés.

Extras
- Secuencias inéditas.
- Tomas falsas.
- Entrevistas.
- Imágenes del rodaje.
- "Corten, repetimos".
- Cómo se hizo.
- Trailers.
- Anuncios.
- Vídeos musicales.

PELÍCULA: B | **EXTRAS:** MB

LOS + VENDIDOS

(N) **1. La Cenicienta 2**
- Género: **Animación**
- Distribuidora: **Disney**
- Precio: **24,01 €**

(↑) **2. Harry Potter**
(N) **3. Shrek**
(↑) **4. Peter Pan (Ed. Especial)**
(N) **5. Moulin Rouge**
(N) **6. Amelie**
(N) **7. Atlantis, El Imperio Perdido**
(↓) **8. Pearl Harbor**
(↓) **9. Torrente 2**
(N) **10. Beatiful Girls**

LOS + ALQUILADOS

(N) **1. Spy Game**
- Género: **Acción**
- Distribuidora: **Lauren Films**
- Precio: --

(↓) **2. Mothman**
(N) **3. Ni una palabra**
(N) **4. Tras la línea enemiga**
(N) **5. Serendipity**
(N) **6. Zoolander**
(↑) **7. Trece Fantasmas**
(N) **8. Falsa identidad**
(N) **9. Intacto**
(N) **10. Amor Ciego**

Listas cortesía de


NUESTROS FAVORITOS

(N) **1. El Señor de los Anillos**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **26,99 €**

(=) **2. Harry Potter**
(N) **3. Willow**
(↓) **4. Akira**
(↓) **5. Depredador E. E.**
(↑) **6. Gladiator**
(=) **7. La Amenaza Fantasma**
(=) **8. Tomb Raider**
(↓) **9. Matrix E. E.**
(=) **10. Final Fantasy**

Los "fatalities" continúan en tu televisión

Mortal Kombat: Conquest

Tras dos películas de éxito regular, la saga basada en el popular videojuego de lucha se convirtió en una serie de televisión, llegando aquí en vídeo y ahora en DVD. Kung Lao, Taja y Siro deben luchar contra diversos y poderosos enemigos para impedir que el malvado Shao Kahn conquiste la Tierra.



Algo más floja que las anteriores películas, pero muy bien hecha.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Filmax
Precio: 11,99 €
Discos: 1
Idiomas:
- Estéreo: Castellano, Inglés.

Subtítulos:
- No tiene.

Extras:
- Menús interactivos.
- Acceso directo a escenas.

PELÍCULA: B | **EXTRAS:** M

La Puerta Estelar vuelve a abrirse

Stargate SG-1 2ª Temporada 1ª Parte

Esta serie basada en la película de ciencia ficción del mismo nombre y protagonizada por el popular "McGiver", continúa su andadura ofreciendo en este pack 3 discos con 11 capítulos de la 2ª temporada, en la que la Puerta Estelar sigue llevando al grupo del SG-1 a mundos extraños e inquietantes.

Entretenidas aventuras llenas de acción y efectos especiales.



FICHA TÉCNICA

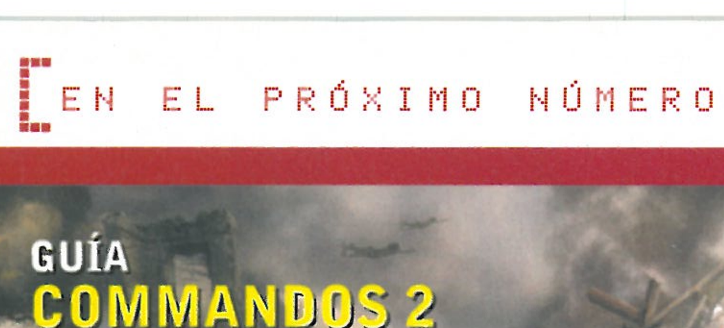
Distribuidor: Fox
Precio: 49,99 €
Discos: 3
Idiomas:
- Dolby S: Castellano, Alemán, Inglés, Francés, Italiano.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Alemán, Francés, Italiano, Holandés, Alemán para sordos, Inglés para sordos.

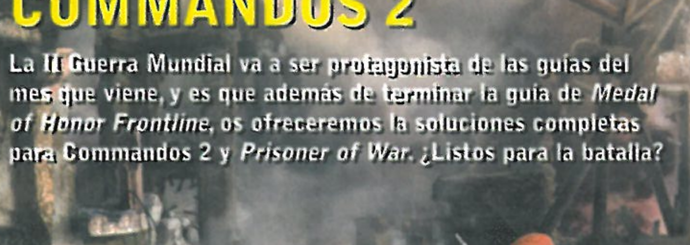
Extras:
- Menús interactivos.
- Acceso directo a escenas.

PELÍCULA: MB | **EXTRAS:** M





GUÍA
COMMANDOS 2



La II Guerra Mundial va a ser protagonista de las guías del mes que viene, y es que además de terminar la guía de *Medal of Honor Frontline*, os ofreceremos la soluciones completas para Commandos 2 y *Prisoner of War*. ¿Listos para la batalla?

GUÍA ESPECIAL



COMPARATIVA
JUEGOS DE RALLY

Llegan *Colin McRae 3*, *Shox*, *Race of Champions* y se unen al pelotón formado por *V-Rally 3*, *World Rally Championship*, *Pro Rally*... ¿No sabes con cuál quedarte? Pu[es] el mes que viene los analizaremos todos para que salgas de dudas.



REPORTAJE
AVENTURAS SOBRE RUEDAS

Te gustan las aventuras, te gustan los coches... ¿tienes el corazón dividido? Los últimos juegos de velocidad están pensados para los que, como tú, no quieren renunciar a nada. Prepárate para descubrirlo todo de *GTA Vice City*, *The Getaway*, *True Crime*...

Con el fin del verano los videojuegos también parecen que despiertan y empiezan a prepararse los mejores juegos de cada género. Por supuesto, **PlayManía** se va a hacerse eco de todo y el mes que viene os prepara unas cuantas sorpresas. Por ejemplo, comentaremos novedades del calibre de **Onimusha 2**, **Need For Speed: Hot Pursuit 2**, **Tekken 4**, **Burnout 2** o **Colin McRae 3**. Tampoco nos olvidaremos de daros cumplida información de juegos tan esperados como **Harry Potter** o **El Señor de los Anillos** y, por supuesto, el fútbol tendrá su hueco de la mano de **FIFA 2003**, **Esto es Fútbol 2003** y **Pro Evolution Soccer 2**. También os preparamos suculentos reportajes y guías tan interesantes como la del terrorífico **Project Zero.** Como siempre, no faltarán nuestras secciones habituales: **Guía de Compras**, **trucos**, **reportajes**, **Consultorio**...

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A





12 NÚMEROS POR SÓLO 29 €
(12% Dto.)
+ ESTE EXCLUSIVO ARCHIVADOR

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)

FAX
902 15 17 98

(envía el cupón por fax)

E-MAIL
suscripcion@hobbypress.com

CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

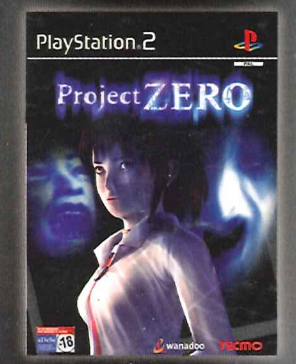
POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

Terror 100%

¿Miedo?..no sabrás lo que es el miedo hasta
que no tengas el juego

Project ZERO



Nunca el miedo fue tan real

de los creadores de DEAD OR ALIVE

disponible en septiembre 2002



